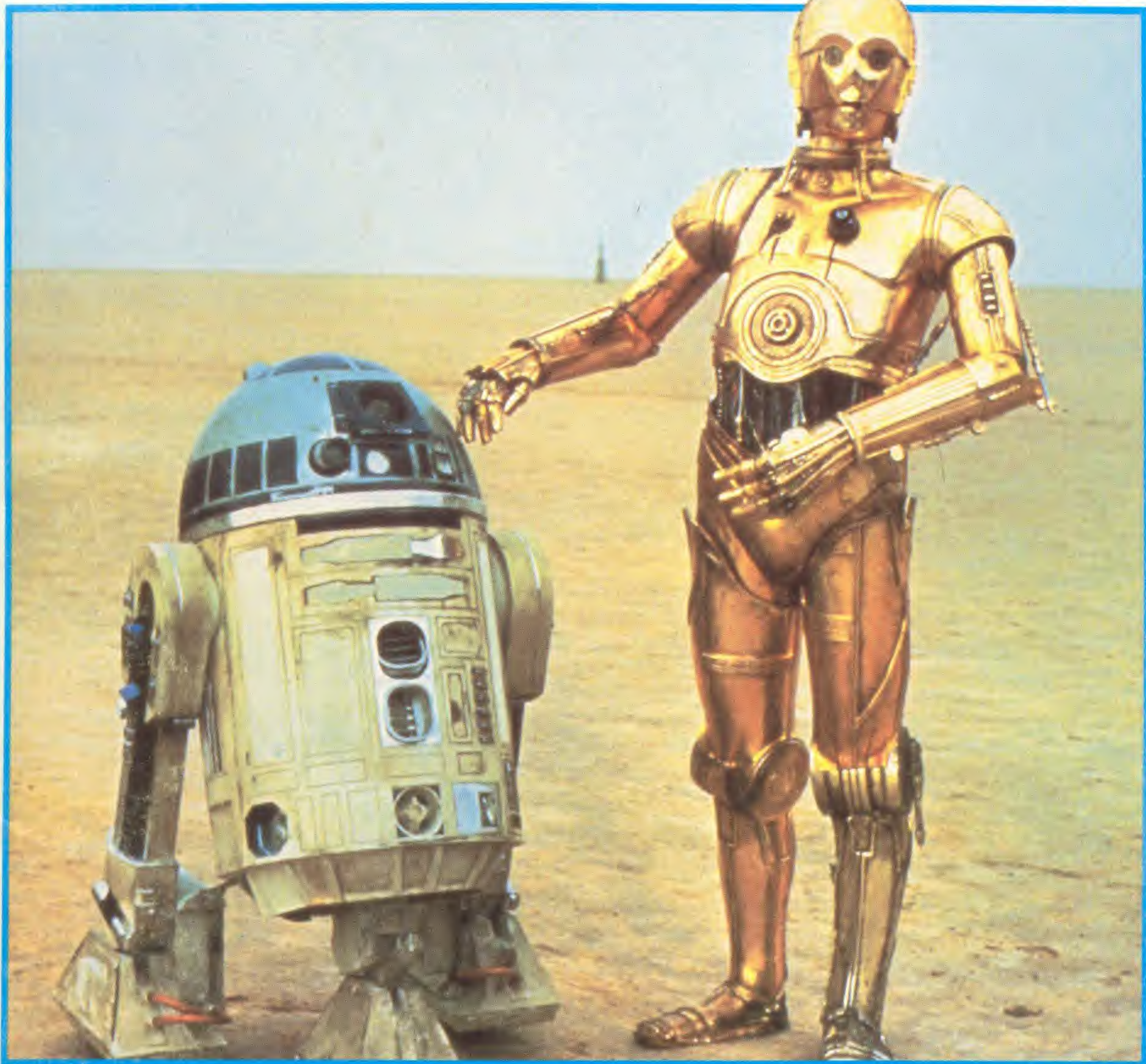


VARELSESEKTION



STJÄRNORNAS KRIG[®] **GALACTICA[™]**

EXPANSIONEN

A

INNEHÅLL

VARELSESEKTION

XENOMORFER	2
VARELSER	19
ROBOTAR	27
KEJSERLIGA BASER	37
STORMTRUPPERNA	42
ALLIANSBASER	46
HJÄLTAR & SKURKAR.....	56
BIBLIOGRAFI	80



1. XENOMORFER

Av alla de miljoner planeter där det finns liv, är det endast några få tusen har utvecklat intelligenta varelser. Från dem har oräkneliga civilisationer uppstått, fastän många av dem har dött ut för länge sedan och nu endast finns kvar som arkeologiska lämningar. Men galaxen rymmer ändå i nutiden tusentals olika intelligenta arter som är lika varierande till utseende och levnadssätt som de miljöer ur vilka de uppstått. Intelligenta varelser som inte är människor kallas *xenomorfer* (av latinets xeno = främmande och morfus = kropp).

Vanligast bland de intelligenta varelserna är sådana som andas syre och är uppbyggda av kolföreningar. Man känner även till några som andas vatten eller metan, och det sägs att somliga av de svävkroppar som finns på stora gasplaneter har någon form av intelligens. I vissa delar av galaxen är det inte ovanligt att komma in på en bar och finna representanter för ett dussin främmande arter. Här finns tvåbenta, människoliknande varelser, men också insekter med facettögon. Vissa väsen är gasformiga och ser ut som ett litet kompakt rökmoln. Den rättliknande gnagaren som kilar fram mellan benen på större varelser kanske drar upp en laserpistol om du kallar den för ohyra. Det kan mycket väl hända att en sexbent varelse med ögon stora som tefat bjuder dig på en drink — men det är säkrast att kolla om glasets innehåll är drickbart för medlemmar av din art.

Endast några få av de tusentals intelligenta arterna i galaxen har uppnått sådan teknologi att de kan bygga rymdskepp med hyperkapacitet. Men många av dem som inte har den tekniken har handelsförbindelser med rymdfarande arter. Enstaka individer ur primitiva arter lämnar sina hemplaneter för att finna äventyr, rikedom eller lycka ute bland stjärnor-

na. Varelser som utvecklats i olika miljöer har ofta starkt åtskilda världsåskådningar, och har många gånger svårt att förstå varandra.

Den här boken rymmer inte beskrivningar av alla arter i galaxen. Vi måste begränsa oss till att behandla några få av de mer kända.

RAPPORT TILL KEJSERLIGA GENERALKOMMANDOT

BREAKZZZ8755

Kod ——— Hoppa över

KeSpanSäkBev

Sektor Modell

Uppdrag 759/B

IX3244-B

Rapport från IX3244-B. Uppdraget genomfört. Lämplig utforskad planet funnen. Denna skogklädda måne uppfyller lord Vaders specifikationer till fullo. Enda möjliga riskfaktor är små pälsklädda tvåbenta varelser med mycket primitiv teknologi. Deras vapen är bågar, slungor, klubbor och liknande. Inget hot mot stormtrupper, arten enbart löjeväckande och bör ignoreras.

SLUTRAPP stop stop

EWOKER

Detta är en art av pälsklädda, intelligenta, tvåbenta varelser som blir ungefär en meter långa. De är av naturen nyfikna och vänligt sinnade. Deras samhälle är mycket primitivt och klädedräkten består enbart av ren utsmyckning som huvor, dekorativa fjädrar och halsband av benbitar.

Ewokernas språk är flytande och uttrycksfullt, och är relativt lätt för människor att lära sig (till skillnad från många andra xenomorfers språk). Ewokerna själva är inte särskilt bra på att lära sig språk, men eftersom



EWOKER

Dessa noteringar beskriver en typisk ewok i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Se sidan A29 i regelhäftet för mer information om hur man skapar en rollperson som är ewok.

Smidighet	2T+2
Bildning	1T
Mekanik	1T+2
Iakttagelseförmåga	3T
Styrka	2T
Teknik	1T+2

deras planet ibland har besökts av handelsmän har några av dem lärt sig ett slags ewokisk-basic bland-språk som tillåter en begränsad konversation med andra arter. Det är inte alls ovanligt att ett försök att säga något enkelt som "var snäll och ge mig den där röda maten" resulterar i att de ger en något helt annat.

Den skogklädda månen Endor, som är ewokenas hemvärld, vimlar av liv. Månens lilla axialvinkel och dess regelbundna omloppsbanor runt sin primärplanet, en gasjätte, har skapat ett jämnt och behagligt klimat. Hela månen är klädd av tät skog med jätteträd som blir ända upp till 300 meter höga. Bland dessa trädsgrenar bor ewokena, och ewokkulturen är nära förbunden med deras liv i träden.

Ewok-samhället är ett slags mysterium. De lever i små stamgrupper uppe i träden. De är lättskrämda, men slåss tappert om de känner sig hotade. De är modiga, misstänksamma, vaksamma, nyfikna och trofasta mot sina vänner. Men livet i en skog som är full av rovdjur har gjort dem försiktiga i sina kontakter med andra varelser.

Skogsmånen kan förefalla fredlig och idyllisk, men skogen rymmer många skrämmande kreatur. På dagen samlar ewokena föda nere på marken utan större risk. Men även de yngsta vet att man inte får gå bort från boplatsen på natten, när rovdjuren är på jakt och gärna äter upp en och annan ewok som förrirat sig bort från tryggheten uppe i träden.

Ewokbyarna är byggda av trä, lera och halm, och vilar på trädgrenar högt ovanför marken. Där träden står nära varandra bygger ewokena öppna plattformar som blir som torg. Trappor, ramper, hissar och lejdare av trä och rep förbinder husen i en by.

Ewokenas religion är komplicerad och handlar, som så mycket annat i deras liv, om de väldiga träden. I legenderna kallas träden "vaktarandar" och "folkets fäder". Ewoks tror att träden är mycket intelligenta, långlivade varelser. I varje by finns en shaman som styr samfälligheten tillsammans med byäldsten.

Hans uppgift är att tolka alla de tecken, förebud och omen som ständigt väcker de vidskepliga ewokenas uppmärksamhet. Deras myter förefaller också innehålla saker som syftar på Kraften, fast just det ordet aldrig används.

Musik är en viktig del av Ewokenas kultur. Man spelar och sjunger vid religiösa ceremonier, man berättar historier genom att sjunga dem eller ackompanjera dem med musik, och man använder också musiken för att kommunicera. Trummor och toner ekar i skogarna, och bär bud eller varning från en ewokby till nästa. Många av de melodier som används är mycket gamla och har ärvts från far till son i generationer. Ewokena gillar också att sjunga och dansa, så en stor del av deras musik är just danser. Instrumenten är primitiva, men i händerna på en mästare kan de uttrycka en verkligt levande glädje.

En ewok är främst lojal mot sin stam, och är tveklöst beredd att offra livet för att försvara den. Denna starka känsla för sammanhållning och ömsesidigt stöd är djupt rotad i de små varelserna, och märks ibland i deras umgänge med andra arter. Visserligen förräder en ewok aldrig den stam han föddes i. Men ibland händer det att en ewok tvingas leva lång tid åtskild från sina fränder. Då brukar ewoken "adoptera" sina kamrater och betrakta dem som en ersättning för sin "stam". Krig mellan ewoker är en okänd företeelse.

Trots att de är tekniskt primitiva är ewokena mycket klyftiga och uppfinningsrika. De är experter på att tillverka verktyg, vapen, fällor och andra enkla anordningar av trä, rep, tyg, lianer och stenar. När de första gången mötte moderna maskiner var ewokena nervösa och osäkra. Men nyfikenheten var starkare än försiktigheten, och deras barnsliga lek lust drev dem att experimentera. De kan till och med lära sig sköta maskiner och skjuta med energivapen — om någon är djärv nog att låta dem försöka — men de är mycket effektivare med sina traditionella redskap och vapen.

Ewokenas känsliga luktsinne kompenserar för en relativt svag syn och gör dem mycket bra på att spåra. Ett slags sjätte sinne, kanske en rudimentär Kraftförmåga, gör att de kan känna på sig när något farligt håller på att hända, nästan som om de kunde lukta sig till det.

Endor har rätt lite kontakt med Imperiet och upproret, och ewokena har ingen central regering som man skulle kunna sluta förbund med. Men de gör allt som står i deras makt för att skydda sina hem mot alla intrång, och de misstror främlingar. En ewoks vänskap måste man förtjäna. Den kan inte vinnas med smicker, mutor eller genom att imponera.

GAMORREANER

Gamorreaner är grisliknande varelser med grön hud, kända för stor styrka och brutalitet. En fullvuxen manlig gamorrean blir ungefär 180 cm lång och väger över 100 kilo. Deras näsor ser ut som vildsvinstrynen med betar. De har också små horn uppe på huvudet. Deras stora styrka och kulturella underutveckling gör dem perfekta som legosoldater och grovarbetare.

Gamorreanerna kan lära sig förstå de flesta andra språk, men deras talorgan lämpar sig inte för något annat språk än deras eget. För den som inte kan språket förefaller det mest bestå av grymtningar och småskrik. Men det är i själva verket ett komplext och utvecklat språk som väl passar sina grisaktiga skapare.

Gamorr är en behaglig planet med varierad terräng — allt från frusna slätter till fuktiga tropiska skogar. Men trots den behagliga ekologin utmärks Gamorrs historia av ständigt pågående krig. Gamorreanerna verkar älska att slå, hugga och skära.

I deras kultur gör kvinnorna allt produktivt arbete. De odlar mat, tillverkar kläder och vapen, och sköter all handel. Männen tillbringar all sin tid med att träna och kriga.

Gamorreanerna är organiserade i klaner. Ett råd av kvinnor styr klanen och dess förbindelser med andra klaner. I början av kampanjsäsongen, som sträcker sig från tidig vår till sen höst, skickar de ut männen i fält.

Gamorreanska män tränar krigskonst och vapenfärdigheter från födelsen. Deras kultur och arv ger dem inte mycket annat att välja på. De älskar slakt och förstörelse, och tågar villigt ut varje vår för att plundra närliggande stammar och föra hem plundrade rikedomar till de förtjusta kvinnorna. Duktiga män uppnår stor prestige och kan välja sina partners bland kvinnorna. De som inte är så duktiga dör oftast genom "naturligt urval".

Gamorreaner är mycket skickliga på att använda primitiva vapen som svärd, yxor och stridsklubbor. Dessa är deras favoritvapen. Men när de upptäckte att det fanns en hel galax full av krig och slag som bara väntade på att vinnas, kom de också snart underfund med laserpistolens fördelar. Många klaner har nu skickat ut sina män som legosoldater, så att de kan tjäna internationell hårdvaluta och köpa avancerad teknologi. Däremot anses det fortfarande ohederligt att använda energivapen i krig på Gamorr.

På Gamorr finns också ett slags parasiter som kallas morrts. De är ungefär lika stora som en skogsmus,

GAMORREAN

Dessa noteringar beskriver en typisk gamorrean i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är gamorrean fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	3T
Bildning	1T
Mekanik	1T
Iakttagelseförmåga	2T
Styrka	4T
Teknik	1T

men suger blod ur levande däggdjur. De stannar hos sin "värd" hela livet och blir feta och välmående av kroppsvätskorna de suger i sig. Underligt nog tycker gamorreanerna om sina morrts. De betraktar dem som husdjur och har stora parasiter som statussymboler. En välmående gamorrean kan ha upp till 20 stycken på sig, men så stora antal är sällsynta utom hos mäktiga krigsledare eller klanmödrar. Morrts är de enda varelser i galaxen som gamorreaner öppet visar tillgivenhet mot.

Det första handelsskeppet som landade på Gamorr blev föremål för ett hårdkämpat slag mellan fem klaner. Besättningen såg fascinerade på medan fem arméer slogs om vilka som skulle få komma fram till skeppet. Efter två dagars blodbad var striden avgjord, och segrarna kom fram för att ta sin vinst i anspråk. Snabbt och effektivt slog de sönder skeppet till små oigenkänneliga bitar. Efter att liknande saker hänt ytterligare sex gånger sände handelskompaniet dit ett tungt beväpnat skepp med order att inte öppna någon handel utan fånga några stycken gamorreaner som slavar.

Det tog inte länge förrän man hittade mer lönsamma användningsområden för gamorreaner. Snart började folk anställa dem som livvakter, professionella soldater och prisjägare — och gamorreanerna har aldrig förut haft så roligt.

Gamorreaner arbetar åt vem som helst, bara de får bra betalt och trevliga arbetsuppgifter. De har inte ens något emot att bli slavar, bara jobbet innehåller mycket strider och våld. En nackdel med att anställa gamorreaner är deras traditioner i fråga om avtal. De anser att ett avtal inte är bindande om det inte har beseglats med blod. Dessutom brukar gamorreanska krigsledare pröva rekryternas duglighet genom att låta dem slåss för sin anställning. En främmande arbetsgivare förväntas också hitta på något slags prov. För att avtalet verkligen ska bli starkt och

ORRTUGS BREV HEM (ÖVERSATT FRÅN GAMORRISKAN)

Kära Venorra,

All ära åt klanen. Jag hoppas att ungarna mår bra och pucklar på varandra ordentligt. Jabba är en bra chef. Han har låtit mig döda flera fångar. Jättekul. De här utlänningarna lever verkligen i lyx. Palatset här skulle få klanhögkvarteret att se ut som en hög ungorrdynga. När du sålde mitt kontrakt kände jag mig osäker, men nu är jag lycklig. Du skulle ha sett mitt anställningsprov! Jabba gav mig det värsta kok stryk jag nånsin har haft nöjet att överleva.

Jag bor i ett lyxigt rum med nio andra och massor av ohyra. Vi får rikligt med mat och dryck. Vi får till och med slåssen hel del. Men Jabba kallade det "övervakning" och "beskydd". Dom gav mig en sån där laserpistol, men för det mesta använder jag yxan.

Igår fick jag till och med äran att bli klöst av Jabbas egen Rancor. Det var väldigt spännande att nästan bli dödad. Den bor under palatset och ibland låter Jabba oss titta på när den äter. Rancor är ett fantastiskt husdjur! Den är stor, verkligen stor. Den har enorma huggtänder och klor. Gissa om den kan slåss. Vi släpper ner nån i gropan ibland och tittar på hur Rancor gör. Jag får morrthud bara jag tänker på det!

Men nu måste jag sluta. Det är dags att hämta in avgifter från fuktbönderna. Skriv ett brev nån gång, va? Hälsa alla från mig. Och slå ihjäl några av dom där dumma typerna från Rogak-klanen!

Hej då,

— Ortugg

bindande bör arbetsgivaren själv testa gamorreanen i strid. Gamorreanernas filosofi är enkel: om en befälhavare inte kan besegra sin underlydande, så är han inte värd att jobba åt. De här grisliknande krigsmaskinerna uppskattar verkligen ett rejält kok stryk.

Imperiet har använt gamorreaner som slavar, och många oberoende regeringar, privata företag och organisationer i den undre världen använder dem som vakter och soldater. De är inte särskilt användbara för Alliansen, eftersom de tenderar att skjuta så fort de får en chans... och sen skjuta lite till.



ITHORIER

Ithorierna kommer från Ottega-systemet i det Mindre Plooroidska Molnet. Andra arter kallar dem "hammarskallar" eftersom deras huvuden påminner om hammare.

Ithorierna talar det vanliga umgängesspråket i galaxen, fast med en speciell stil. De har nämligen två munnar, en på var sida av den långa böjda halsen. Det åstadkommer en "stereoeffekt" när de talar, som kan vara förvirrande för den som inte är van vid dem. Deras eget språk bygger på att de utnyttjar denna effekt, vilket gör det till ett av de intressantaste men samtidigt svåraste språken i galaxen. (Försök själv prata i stereo!)

Ithor är den fjärde planeten i Ottega-systemet. Det är en tropisk värld med ett mycket rikt och varierat växt- och djurliv. Stora delar har tämjts av Ithorier-na, men det finns fortfarande vidsträckta områden som är outforskade och oförändrade. Två kontinenter och en mängd öar är helt orörda av civilisationen. Även de "utvecklade" territorierna ser mest ut som en djungel för främmande besökare. Klimatet är tropiskt, och människor och många humanoider kan leva där även om de ofta finner värmen och fuktigheten påfrestande. Det är en värld där teknologi och natur existerar tillsammans. En avancerad och fredlig civilisation lever sida vid sida med naturens krafter, övervakad av de ekologiskt sinnade ithorier-na.

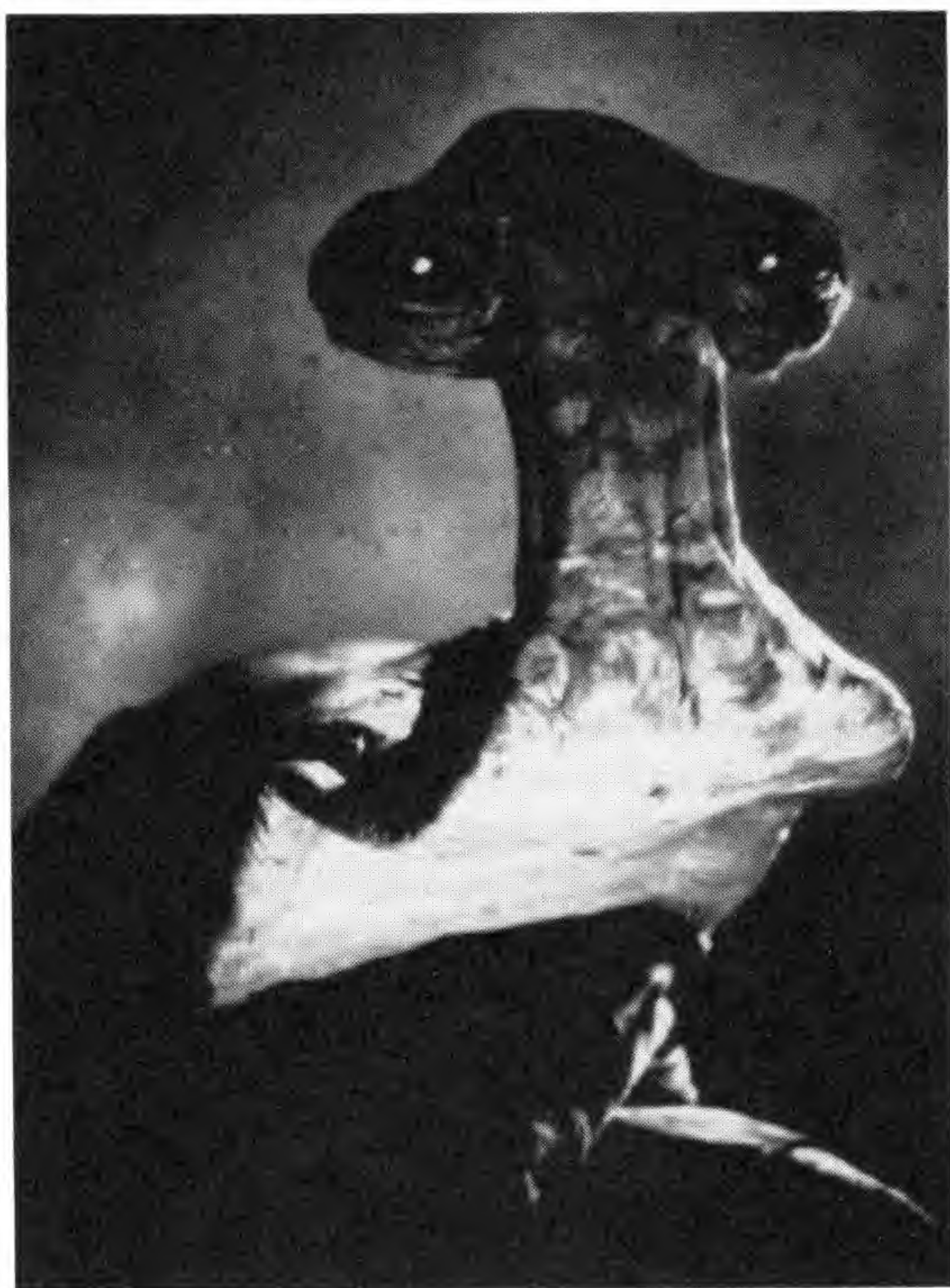
Ithorierna lever i något som har beskrivits som "hjordar". Hjordarna är i själva verket städer som finns på de tre civiliserade kontinenterna på planeten. Varje hjord är ett komplicerat teknologiskt underverk: en skivformad repulsordriven farkost, flera våningar hög, som sakta svävar fram över planetens yta. Hjorden är både bostad och centrum för handel, vetenskap och industri. Det tog århundraden att utveckla detta sätt att bo, men det är en elegant lösning på problemet att bevara Ithors ekologiska system samtidigt som ithorierna lever i en teknologiskt avancerad kultur. De är gräsätare och "betar" planetens växtlighet utan att sätta fot på dess yta. De tar aldrig mer än de behöver och planterar fler nya växter än de konsumerar.

Detta levnadssätt gjorde tidigt ithorierna till rymdfarare. Ithoriska rymdskepp är helt enkelt rymd-farande "hjordar" utrustade med hypermotorer. De färdas runt i galaxen som ett slags karavaner eller gårdfarihandlare och för med sig ovanliga varor från ena änden av galaxen till den andra. Hjordarnas skepp är konstruerade för att ge ithorierna maximal

ITHORIER

Dessa noteringar beskriver en typisk ithorier i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är ithorier fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T
Bildning	2T+2
Mekanik	1T+1
Iakttagelseförmåga	2T+1
Styrka	2T
Teknik	1T+2



komfort. Inuti finns djungler, kompletta med konstgjorda åskväder, fuktig atmosfär, vilda djur och korridorer fyllda av frodig vegetation.

Ithorierna är mycket fredliga, har stor respekt för alla former av liv och vill helst inte påverka sin planets ekologi mer än nödvändigt. De tillbringar större delen av livet i sina flygande hjordar och går ned på planetens yta endast när det är nödvändigt. Men ithorierna är också nyfikna och sällskapslystna, vilket förklarar varför de gav sig ut i rymden som handelsmän. Som sådana är de välkomna överallt i galaxen. På många planeter i de yttre territorierna blir det fest och glädje när det kommer ett ithoriskt skepp.

IGGJEL OCH MODER JORD

Jag vet att det är emot hjordens traditioner, men jag kände mig tvungen att hjälpa min hjordkamrat Iggjel. Jag visste inte varför, men han behövde få se Moder Skogs områden, han behövde få vandra på hennes rena, orörda mark.

Min hjordkamrat tillhör Väglandshjorden, liksom jag. Vi går i jordbruksskola och kommer en dag att arbeta på odlingarna här i hjorden. Men den outforskade jungeln ropade till Iggjel, och han behövde min hjälp för att besvara den kallelsen.

Beväpnad endast med en kraftstav och en agri-låda steg Iggjel ombord på min skummare, och vi gav oss av mot den okända kontinenten vars kust hjorden hade svävat förbi de senaste veckorna. Jag har skådat ut över den prunkande grönskan och sett hur den kallade på Iggjel med sitt tysta rop. Moder Skog ville ha min hjordkamrat och det minsta jag kunde göra var att hjälpa honom.

Vår lilla farkost gled fram ovanför våroma och nalkades en öde strand. Den ofruktbara randen av sand var en port, en ingång — bortom den låg de vidsträckta, okända djunglerna. Jag hejdade skummaren alldeles ovanför vågorna och lät den sväva några meter från den rena, vita sanden. Vi har fått lära oss att aldrig gå iland i de orörda länderna, och jag kunde inte förmå mig att göra något märke på den perfekta sandstranden genom att landa.

Iggjel nickade. han förstod min tvekan. Vi hade växt upp tillsammans, drömt och planerat tillsammans. Men allt det var över nu. Jag såg in i min hjordkamrats ögon och förstod att jag aldrig skulle få möta honom igen. Ändå kände jag ingen sorg utan enbart glädje den där ödesdigra dagen. Han rörde vid mitt huvud, som brukligt är till farväl, och lyfte sin packning. Med en sista blick mot hjorden, dess väldiga massa som fyllde horisonten, hoppade Iggjel över sidan och ned på stranden. Vad de äldste än må säga fanns det inte någon förstörelse i detta. Han gjorde det av kärlek.

Iggjel gick mot den täta väggen av gröna växter, och den delade sig och lät honom passera, in i de länder som ingen från hjordarna sett. Ett kort ögonblick tyckte jag mig se andra där inne bland träden, men sedan slöt sig växtligheten och allt var som förut.

Jag hade sett Moder Skog kalla en präst. Jag önskade min hjordkamrat lycka och god resa, sedan vände jag sakta skummaren och återvände till hjorden.

Fastän hammarskallarna tror på fredlig samexistens tror de också på vikten av att skydda sig själva och det de älskar. Rymdfarande ithorier har energisköldar och vapen för att skydda sig mot pirater. De är dock ingen match för kejserliga krigsskepp. Själva planeten Ithor har ett mycket avancerat försvarssystem som gör att hjordarna kan färdas utan vapen där.

Visserligen krävs det tekniker för att hålla hjordarna svävande. Men de flesta ithorier väljer ändå att ägna sig åt jordbruk, konstnärlig verksamhet eller diplomati. Plus naturligtvis att många av dem är handelsmän och rymdfarare. Det finns även många som är ett slags "ekologiska präster". Deras uppgift är att betjäna "Moder Skog" och skydda naturen på Ithor.

Det politiska systemet på Ithor är byggt på hjordarna. varje hjord är helt självständig och självförsörjande. En gång varje ithorisk årstid (ca fem standardår) samlas hjordarna till "Mötet". Det är en storslagen syn, och lockar många turister från andra planeter. Hjordarna förenas i en ceremoni som liknar ett slags majestätisk dans ovanför jungeln. Vid Mötet uppträder historieberättare med underbara sagor, familjer uppfyller gamla löften, älskande par gifter sig, och ithorierna i allmänhet debatterar sin plats i galaxen. Rymdfarande hjordar som finns i närheten deltar, men mindre versioner av Mötet hålls också ute i rymden för de ithorier som är långt hemifrån när tiden är inne för Mötet.

De rymdfarande hjordarna handlar med både Imperiet och Alliansen, men vill undvika bråk. De ser inget skäl att föredra den ena sidan eller den andra så länge de får vara i fred. Nyligen anlände en kejserlig stjärnjagare vid Ithor och satte ned en garnison stormtrupper på planeten. Ithoriernas klagomål har ignorerats. Imperiet säger att man bara vill övervaka ithoriernas handel och andra ekonomiska aktiviteter.

JAWOR

Jawor är intelligenta, rättliknande varelser som hör hemma på Tatooine. De älskar att samla på sig gamla maskiner och apparater. De blir ungefär en meter långa och klär sig i grova, hemvävda kappor med huva för att skydda sig mot ljuset från Tatooines två solar. För det mesta ser man bara två lysande ögon i mörkret under huvan, få främlingar har någonsin sett vad som döljer sig under de skuggande kläderna. En sak är säker: de flesta andra arter upplever lukten av jawor som mycket obehaglig.

Jawor förstår galaxens allmänna ungängesspråk men föredrar sitt eget tungomål, ett gutturalt tjatrande som talas av de flesta innevånare på Tatooine — åtminstone av dem som måste prata med jawor. Jawor har också en egen dialekt som utomstående inte förstår och som de tar till när de vill hålla något hemligt. Det hjälper dem t. ex. när de förhandlar om priser. Många fuktbönder har lärt sig genom bitter erfarenhet

att det är lättare att förhandla med en ensam jawa än med en hel kommitté.

Jawor reser runt i Tatooines ökenområden och samlar på sig alla trasiga robotar, övergivna maskindelar och annat skrot som de hittar. Sedan säljer de vrakgodset som skrot, eller reparerar det och säljer det som fungerande maskiner. En del av dem har lyckats så bra i sina affärer att de kunnat skaffa sig "sandkrypare", ett slags väldiga bepansrade hus som rullar på larvfötter. De försörjer sig som kringresande skrothandlare. De samlar på sig sådant som folk slänger bort och säljer det till andra. Några större skrupler har de inte — hittar de någon teknisk mackapär som inte är bevakad tar de den gärna med sig även om det är uppenbart att den har en ägare. Det har hänt att de knyckt utrustning från fuktbönder, byggt om den och försökt sälja den tillbaka till den ursprunglige ägaren. De flesta varelsarter skulle anse det som stöld och bedrägeri — jawas anser att det är smarta affärer.

Jawor är av födelsen paranoida och rädda för allting, men de tycks bara ha två naturliga fiender: sandfolket och Krayt-drakarna. Sandfolket angriper inte så stora saker som sandkrypare, men gör ofta råder mot jawor som är ute och letar grejor



LIVET I EN SANDKRYPARE

Jag är QT-3PO, protokollrobot. Man har bett mig berätta vad jag vet om de otäcka varelser som kallas "jawor". Jag hade den enastående oturen att tvingas bli gäst hos dem när min herres fraktskepp landade i Mos Eisley för att repareras. Medan arbetet pågick vandrade jag iväg för att se på omgivningarna. Då kom en grupp jawas fram och inbjöd mig att stiga ombord på deras sandkrypare. Jag antog detta erbjudande, starkt medveten om deras laser-vapen som såg ytterst farliga ut.

Jawornas fordon påminde om ett Siluriskt gnagarbo, fullt av dolda ingångar, luckor och stegar. Jag iakttog hur de eländiga krypen kilade omkring och lastade robotar som de ämnade föra bort till något hemskt öde. Det framgick snart att de trånga, mörka utrymmena inuti den massiva farkosten var deras hem. (Jag bör kanske också nämna att de föreföll helt omedvetna om sådant som bad och klädtvätt.)

Sandkryparen var en imponerande — och skrämmande — teknisk konstruktion. Denna väldiga farkost krälade fram över marken på väldiga larvfötter. Den hade flera våningar och verkade tjäna som bostad åt jawor och deras hopsamlade ägodelar. Jag förmodar att många jawor bor i sådana fordon — den jag besökte hade över 300 innevånare. Ingen vet hur de kommit över sandkryparna. Kanske de köpt dem eller kanske fordonen lämnats kvar av en äldre, försvunnen teknisk civilisation. (Jag tror absolut inte att dessa jawor kan bygga dem själva.) De var noga med att hålla sin krypare i funktionsdugligt skick, fast de behandlade sina gäster mycket oartigt.

Jag såg inga tecken på organiserad styrelse och nästan inga kända sociala seder. De egenskaper de uppvisar offentligt ger bara en antydning om det obehagliga beteende jag såg inuti sandkryparen. De ostädade rummen var fulla av reservdelar, sönderskrivade maskiner och trasiga robotar av alla storlekar, utseenden och funktioner. Dessa stackars robotar berättade för mig historier som fick mina servon att överhettas! En sliten R4-enhet förklarade att när jawor tillfredsställt sin maniska nyfikenhet blir robotarna antingen sålda eller plockas sönder för att användas som delar till någon konstig jawa-uppfinning. Jag var säker på att detta var det öde som väntade mig. Men till sist återfann min herre mig och befriade mig genom att betala vad jaworna begärde.

Allt som allt var denna erfarenhet inte alls behaglig, och jag hoppas aldrig mer behöva möta någon av dessa skamlösa varelser.

ACKBARS RÄDDNING

Ackbar var en av de första Mon Calamari som förslavades av Imperiet. Innan dess var han en populär och respekterad ledare i Korallstaden, och han blev därför placerad på ett av den Kejsarliga Flottans flaggskepp som tolk och adjutant. Som tecken på vänskap och god vilja gav en av flottans officerer bort calamariern till Grand Moff Tarkin. Efter de första anfallen på Calamari lämnade dock Tarkin planetens öde åt andra och återvände hem för att se över sina egna domäner; med honom följde Ackbar.

Som vaken och observant slav lärde sig Ackbar mycket om Imperiet och dess arméer. Han visste att lärdomarna en dag kunde bli värdefulla, eftersom han även fick höra talas om Upproret. Tarkin verkade dock inte alls oroad av Rebellererna, han bara log och muttrade om ett nytt vapen som skulle göra Imperiet oövervinnerliga.

Då och då fick Ackbar tillfälle att undersöka hemliga militära dokument, och han tog tillfället i akt att memorera allt han kunde om Imperiets strategier och taktiker i hopp om att en gång kunna sluta sig till Upproret. Men gång på gång förföljde tankarna på Imperiets hemliga vapen honom. Allt han fick ut om detta var att det inte bara var jämförbart med en hel planet; utan att det kunde totalförörja den.

Sedan kom beskedet; de skulle packa ihop. En rymdskytte skulle föra dem till det nya vapnet som Tarkin hade antytt; en ny stridsrymdstation. På vägen anfalls dock skytteln av Rebellerernas elitstyrkor, som fått i uppdrag att oskadliggöra Grand Moff. En stjärnjagare kom till Tarkins hjälp och han lyckades undkomma, men Ackbar lämnades kvar och kunde fly med Rebellererna.

Ackbar och hans folk blev genast hängivna anhängare av Upproret. Hans unika kännedom om Imperiet gjorde honom snabbt till en oumbärlig del av Alliansen, och numera kämpar Amiral Ackbar och Mon Calamaris Rymdflotta för att återbörda rättvisa till den belägrade galaxen.

och har kommit för långt från sitt hem. Kraytdrakar har inga sådana hämningar och angriper ibland sandkrypare.

Fast de är rätt fega tvekar jawor inte att använda sina vapen om de blir pressade. De bygger själva sina laserpistoler av delar som de hittat. Det har också förekommit rapporter om att hela fuktfarmer jämnats med marken av sandkrypare. Man vet inte säkert om dessa sällsynta incidenter varit olycks-

händelser eller något slags hämnd, men för det mesta föredrar jawor att fly hellre än att slåss.

Överallt i de städer som reser sig här och där i Tatooines öknar kan man se jawor som kilar omkring och beundrar den stora koncentrationen av teknologi, robotar, fordon och andra maskiner som finns i en stad. Med så mycket rikedomar omkring sig blir de nästan som tokiga och mycket påflugna. Man blir tvungen att köra bort dem ideligen. Många besökare har klagat över att de t. ex. kommit ut från en bar och funnit ett tjog jawor som klättrat omkring på (och i) deras nypolerade landscooter som flugor på en koskit.

Trots deras taffliga beteende är jawas skickliga mekaniker som har en medfödd talang för att begripa sig på maskineri. De kanske inte förstår alla de vetenskapliga principerna bakom robotar och repulsorer, men de kan för det mesta få en trasig robot eller speeder att fungera igen — åtminstone länge nog för att hinna sälja den till någon desperat fuktbonde.

MON CALAMARI

Mon Calamari, eller calamarierna, är ett slags tvåbenta, fiskliknande varelser med stora ögon som sticker ut på sidorna om det högt välvda huvudet. Deras händer och fötter har simhud mellan fingrar och tår. De bor på den vattenrika planeten Calamari, som de också har fått sitt namn efter. På samma planet finns också en annan intelligent art, quarren.

Största delen av Calamaris yta täcks av vatten. Planeten är geologiskt mycket stabil, vilket gör att där finns få berg och endast ett fåtal öar och kontinenter som sticker upp över havets yta. De länder som finns är mestadels täckta av träsk och sjösystem.

Calamarier och quarren talar ett likartat språk, men de flesta calamarier har lärt sig allmänna umgängesspråket och talar helst det. Den senaste tidens olyckliga händelser gör att man nu kan hitta calamarier både i kejsarliga fångläger och bland Alliansens trupper. De är huvudsakligen tystlåtna, resonabla och milda, även efter sina senaste mellanhavanden med Imperiet.

Mon Calamari är strandboende landvarelser med stark dragning till vatten. Deras primitiva förfäder levde på fisk, skaldjur och frukt. Så småningom utvecklade de konsten att odla fisk i burar. Den teknologiska utvecklingen gick mycket långsamt med mänskliga mått, delvis på grund av att metaller är sällsynta på Calamari. Kanske den långsamma utvecklingen förklarar varför Calamaris historia varit så fredlig. Eller kanske det beror på att Mon Calamari helt enkelt är mycket fridsamma av sig.

Calamarierna upptäckte och tog kontakt med de vattenlevande quarren, och efter en viss förvirring i början utvecklade de båda arterna en symbiotisk civilisation. Det var början till planetens verkliga guldålder. Mon Calamari byggde stora

flytande städer som blev centra för lärdom, styrelse och kultur. De fick hjälp av quarren som bröt malm i vulkaniska jordlager på havsbotten och på så sätt skaffade fram de metaller som behövdes för avancerad teknologi. Idag finns Mon Calamaris flytande städer över hela planeten. De sträcker sig både ovan och under vattnet och innehåller fiskodlingar, bostäder och industrilokaler. Man färdas med vattenfräsare mellan städerna, och skyttlar går mellan de flytande städerna och de stora rymdplattformar som lagts i omloppsbana runt planeten. Quarren bor i de lägsta nivåerna medan Mon Calamari föredrar de övre, närmare solen.

Calamarierna har skapat en mycket civiliserad kultur. Konst, musik, litteratur och vetenskap ligger på en kreativ nivå som inte överträffas någonstans i den kända galaxen. Redan från början såg calamarierna stjärnorna som öar i ett himmelskt hav. Deras litteratur präglas av en stark längtan att utforska det havet och om möjligt finna andra varelser som de kan utbyta erfarenheter med, liksom de gjort med quarren. (Quarren ser däremot sin relation till Mon Calamari på ett lite annorlunda sätt.) Till sist gav tekniska framsteg möjlighet att uppfylla drömmen om en galaktisk gemenskap — men det ledde också till att deras värld drogs in i kriget.

Det första interstellära skepp som calamarierna sände ut träffade på Imperiet och gjorde vänskapliga inviter. Men Imperiet såg inte en avancerad teknisk civilisation som man kunde handla och utbyta kunskaper med. De betraktade calamarierna som en teknologiskt avancerad men godtrogen och därför dum art, färdig att erövrats. Här fanns en hel planet av milda varelser, lämpliga som slavar, och fabriker som kunde tas i anspråk för Imperiets krigsmakt.

När de kejserliga trupperna invaderade blev de mottagna som vänner. Men när Imperiet började beslagta egendom och behandlade de calamariska myndigheterna med förakt, började ett passivt motstånd att växa fram.

Kejsaren kunde inte tolerera något motstånd. Han gav order om att tre städer på Calamari skulle förstöras som en varning och en maktdemonstration. Havet färgades rött av blodet från tusentals calamarier. Så skulle kejsaren kväsa varje tanke på uppror.

Kejsaren försökte göra calamarierna till slavar — men resultatet blev att de lärde sig krigets konst. Nu har industrierna på Calamari ställts om för krigsproduktion. Detta var vad Imperiet ville, men de vapen som tillverkas går inte till Imperiet utan till rebeller. Calamarierna sökte sina drömmar i rymden. Istället fann de ett grymt krig. Men de fann också en dröm om frihet, som hålls vid liv av den växande

JAWA

Dessa noteringar beskriver en typisk jawa i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är jawa fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T
Bildning	2T
Mekanik	3T
Iakttagelseförmåga	1T
Styrka	1T
Teknik	3T

MON CALAMARI

Dessa noteringar beskriver en typisk Mon Calamari i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Se sidan A31 i regelhäftet för mer information om hur man skapar en rollperson som är Mon Calamari.

Smidighet	2T
Bildning	2T
Mekanik	2T+1
Iakttagelseförmåga	1T+1
Styrka	2T
Teknik	2T+1



SEGGER TELS SKAM

Jag såg att mitt folk levde i skuggorna och lät de uppblåsta Mon Calamari få alla rikedomar och all ära. Jag såg hur mitt folk — vi — byggde *deras* städer och arbetade för *deras* drömmar. Jag sade ingenting, men hatet och avunden slog rot i min själ.

Jag är Seggor Tel, quarren, och jag föraktar det folk vi delar planet med, av hela mitt hjärta. Mina tentakler blir skära av vrede bara jag hör deras namn nämnas — drömmarna, stjärnsökarna, Mon Calamari.

Varför är de så intresserade av stjärnorna? Det är havet som ger oss liv. Det är havet som är vårt hem. Det är vad de borde drömma om, inte fjärran ljus utom vårt räckhåll. Vi följde dem upp ur havet, lockade av deras storslagna idéer och fagra tal, upp på de fuktiga stränderna. Vi gav dem metallerna som vi grävde upp från havets botten, villigt och i okunnighet. Vi hjälpte dem bygga sina katedraler av hopp och fantasier — *deras*, inte *våra*.

De såg aldrig hur vi hade det i de djupaste nivåerna under deras flytande städer. De kunde inte förstå varför vi inte hade någon lust att sträva efter det omöjliga. Var det så svårt att fråga efter vår uppfattning? Skulle det ha betytt något för dem? Vare sig det nu berodde på deras drömmar eller deras längtan eller något annat, fick Mon Calamari till sist det de ville ha. Må havet uppsluka dem! Det var deras eget fel att jag gjorde det jag gjorde! Kan ni inte förstå det?

Ackbar och hans calamariska rådsförsamling var så upphetsade när de fick den första kontakten med Imperiet. Deras dröm skulle bli verklighet. De skulle få träffa folk från en annan planet. Och i sin självupptagna mallighet såg de aldrig att det fanns andra drömmar som behövde förverkligas, andra önskningar som nu fick ruttna därför att calamarernas skuggor blockerade solljuset. När den kejserlige agenten kontaktade mig, en framskjuten spanare som slunkit igenom våra försvarsnät, då visste jag vad jag måste göra.

Ja, det var jag, Seggor Tel, som stängde av vår planets försvarssystem den där ödesmätade dagen och lät Imperiets flotta komma ned till vår värld. Men det var Mon Calamari som fick mig att göra det — de behövde få lära sig en läxa! Kan ni se nu vad deras visioner ledde till? Ack, hur jag skrattade när jag såg de mäktiga calamarerna falla!

Men mitt skratt tog slut när Imperiet gjorde oss alla till slavar under deras järnhårda disciplin. Mon Calamari och quarren stod sida vid sida, båda i kedjor. Till sist hade båda arterna blivit jämlika, som slavar under Imperiets bepantrade stövel. (forts.)

skara arter och folk som kallar sig Alliansen.

Mon Calamaris industrier, skepp och tekniska kunnande är en stor tillgång för Alliansen. Men viktigare är att calamarierna har blivit upprorets ryggrad och själ. Deras hängivenhet, vishet och vision av en fredlig union mellan många arter, håller entusiasmen och hoppet vid liv. De har gjort Alliansens sak till sin och svurit att inte vila förrän Imperiet störtas eller de själva går under.



QUARREN

Dessa varelser kallas också "bläckfiskhuvuden". De är en intelligent, humanoid art vars näsor påminner om en fyrarmad bäckfisk. De har läderartad hud, turkosa ögon, fingrar som är försedda med sugkoppar och bor på planeten Calamari där deras civilisation är intimt sammanknuten med Mon Calamari.

Quarren och Mon Calamari talar samma språk, men quarren är mer praktiska och konservativa. De har inte velat lägga sig till med galaxens allmänna umgängesspråk, utan talar fortfarande sitt gamla tungomål och använder andra språk enbart när de umgås med främlingar.

Calamari är en vattenvärld med få landområden. Det land

som finns är fullt av träsk och våtmarker. Där uppstod de första civilisationerna, när calamarierna kröp upp ur det blågröna havet. Quarren stannade i vattnet. De kan andas uppe i luften men föredrar tryggheten nere i havsdjupen. Så småningom började de två arterna att samarbeta. Mon Calamari hade idéerna och quarren försåg dem med råmaterial, särskilt metaller. Nu domineras oceanerna av stora flytande städer, som sträcker sig vida både ovanför och under vattenytan. I de nedre nivåerna bor och arbetar quarren.

Quarren är ett pragmatiskt folk, och sätter sällan någon större tilltro till nya idéer och vidlyftiga projekt. Deras syn på livet och världen, som den uttrycks i deras konst och litteratur, är delvis motsatt Mon Calamaris. De drömmer inte om en ljusare morgondag utan håller hellre fast vid gårdagen och minnen från förr. Folk hör hemma i havet, inte i plåtburkar ute bland stjärnorna. Ändå har quarren följt Mon Calamari ut i rymden, gjort stora framsteg med deras hjälp och blivit ganska beroende av dem.

Detta beroende har skapat en viss friktion mellan de två havsfolken, vilket omvittnas i litteraturen. Det kan vara en av orsakerna till den öppna fientlighet som kom till synes ungefär vid den tid då de första kejserliga skeppen anlände. Calamarierna trodde att det var en öppning till en fredlig galaktisk



Jag skrockade av hänskratt när de obetydliga calamarierna försökte stå emot trupperna med sina ideal, när de utmanade Imperiet med sina bräckliga drömmar. Men något inom mig rördes när de kejserliga sköt ned dem som vägrade arbeta i fabrikerna, och jag förbannade calamarierna när stad efter stad förintades. Jag grät över både calamarierna och quarren medan jag väntade på att våldet skulle få ett slut. Vi var slavar nu, och ingen dröm eller fantastisk önskning kunde besegra en så mäktig härskare.

Men det fanns en dröm någonstans bland stjärnorna. Det var en stark dröm som talade om hopp och som mest lät som en av calamariernas drömmar. Men Upproret var verkligt, och sändebudet som talade med oss eldade calamariernas hjärtan. De svor att Imperiet skulle få betala för sina övergrepp, men jag undrade vem som egentligen bar skulden för all denna orättvisa.

Men oavsett det måste något göras åt Imperiet. Åter tvingades jag spela en roll i detta calamariska träsk. Jag samlade vårt folk, övertalade dem att stå bredvid våra avskydda bröder, och tillsammans drev vi inkräktarna från vår värld.

Imperiet gav en enda sak till quarren: medel att finna vår egen plats i galaxen. Många av mitt folk lämnade Calamari, och brydde sig inte om vare sig Mon Calamari, kejsare eller rebeller. De ville bara ha ett nytt liv. Jag har stannat kvar nere i havsdjupet, där också jag söker något. Jag söker förstå varför jag fortfarande gråter om natten för dem som dödats, varför jag fortfarande hatar de drömmare som orsakade alltihop, och varför jag känner skam för min egen del i det som hände. Kanske det jag söker egentligen är en alldeles egen dröm.

samexistens, men dessa förhoppningar sveks direkt när de kejserliga skeppen öppnade eld, förstörde flera calamariska skepp och skadade ett par städer. De få försvarssystem planeten hade denna ödesdigra dag fungerade inte när man behövde dem. Ryktet säger att det var quarren som hjälpte Imperiet genom att sabotera försvarsanläggningarna.

Men båda arterna blev snart slavar under Imperiet och tvingades arbeta inom den kejserliga krigsindustrin. Det tog inte lång tid förrän man enades i kampen mot ockupationsmakten, och under Mon Calamaris ledning tog man till passivt motstånd mot de kejserliga trupperna.

Kejserliga armén lät sig dock inte besegras på det sättet. Man svarade med övergrepp så

grova att få i galaxen ens trodde de var möjliga. Hela städer utplånades av den kejserliga flottan. Vattnet färgades rött av blod från vattenplanetens folk. Det blev signalen till allmänt uppror. Trots sina primitiva vapen lyckades man, med samarbete och viljekraft, kasta ut Imperiets hantlangare.

Sedan den dagen har många quarren flytt till andra planeter. De har hållit sig borta från både Imperiet och Alliansen, och föredrar att arbeta i skymundan. Många quarren har blivit pirater, slavhandlare, smugglare och spioner.

QUARREN

Dessa noteringar beskriver en typisk quarren i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är quarren fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T
Bildning	1T+2
Mekanik	2T
Iakttagelseförmåga	2T+1
Styrka	2T+1
Teknik	1T+2

SANDFOLKET

Sandfolket är en art av långa, starka, aggressiva varelser som lever ett nomadiskt liv i öknarna på Tatooine. De går nästan alltid klädda i ett slags heltäckande läder för att skydda sig från det skarpa solljuset och har en mask för ansiktet som innehåller andningsfilter och ögonskydd (mot sand och damm).

Sandfolkets språk är obegripligt för utomstående och verkar mest bestå av grymtanden och konsonanter. Inget av de mer civiliserade folken på Tatooine har några kontakter med ökennomaderna, och fuktbönderna undviker dem. Därför är sandfolkets språk fortfarande ett mysterium.

Insvepta i sina mumieliknande tygremsor rider sandfolket omkring i öknen på sina banthas. De är experter på att smyga och göra sig osynliga, och deras seder och kultur är nästan helt okända. Man vet dock med bestämdhet att de är starka och hårdföra krigare. De är orädda, särskilt när de är många, men kan lätt skrämmas iväg om de tror att motståndarna är fler eller starkare. De färdas i grupper om 20 - 30 stycken och stannar sällan länge på en plats. De är inte särskilt talrika och håller sig mest för sig själva ute i öknarna.

Sandfolket har tämjt bantha-djuret och använder

det som last- och riddjur. Deras favoritvapen är gaderffii eller gaffistav, en lång dubbeleggad yxa som de tillverkar av metallskrot. De har också lasergevär, men det är oftast äldre modeller med sämre träffsäkerhet och tillförlitlighet än moderna motsvarigheter.

Sandfolket gillar inte människorna som har koloniserat Tatooine, och varje år dödas några fuktbönder av nomader som anfaller deras gårdar. Vid ett tillfälle gjorde sandfolk till och med en räd mot de yttre delarna av Anchorhead. Om de får ett bra tillfälle så att de inte behöver ristera för många av sina krigare, anfaller de gärna ensligt belägna fuktfarmer, små grupper av resande eller avsigkomna grupper av jawas som söker efter skrot. De skyggar från jawas väldiga sandkrypare, ordentligt skyddade hus, större städer och byar, och de fruktade kraytdrakarna. Ju fler nybyggare som kommer till Tatooine, desto mer sällan ser man sandfolket utanför de öde vidderna. De verkar vilja undvika en konfrontation som skulle kunna få hela Tatooines övriga befolkning att vända sig emot dem. Deras oregelbundna angrepp mot fuktfarmerna ger en osäker fred för planetens invånare.

SANDFOLK

Dessa noteringar beskriver en typisk medlem av sandfolket i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som tillhör sandfolket fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T+1
Bildning	2T
Mekanik	1T
Iakttagelseförmåga	2T
Styrka	3T+2
Teknik	1T



SULLUSTANER

Sullustaner är små humanoida varelser med uppstående öron och stora runda ögon. De är cirka 1-1,5 meter långa och bor i underjordiska grottor under ytan på sin ogästvänliga hemplanet.

Sullust är en vulkanisk planet med en obeboelig atmosfär som är full av tjocka, illaluktande och ofta giftiga rök- och gasmoln. Men nere under jorden har sullustanerna funnit en mer behaglig boplats i grottorna. De kan gå upp på ytan under korta perioder, men gör det ogärna eftersom det finns farliga rovdjur där. För att vistas på ytan måste alla andra arter bära andningsapparater och värmeskydd. Även sullustanerna själva tar helst på sig skyddande utrustning om de ska upp på en längre utflykt.

En förvånansvärt rik fauna av livsformer bor vid de underjordiska sjöarna, bredvid lavaströmmarna och öven i de grottor där sullustanerna själva håller till. De flesta djuren är ofarliga och tjänar till mat och kläder. Rovdjuren på planetens yta går sällan ned i grottorna.

Sullustanernas språk är korthugget och tjattrade. De är kända över hela galaxen som skickliga piloter och navigatörer. Eftersom de bor i dunkla grottor har de stora, mörka ögon som är mycket känsliga för ljus, och deras stora öron reagerar på mycket svaga ljud. De har ett suveränt lokalsinne. Om en sullustan har sett en karta eller rest en viss väg kommer han alltid ihåg hur man skulle gå. Utan denna förmåga skulle sullustanerna inte ha klarat sig i sina oändliga labyrinter.

Folket på Sullust har utvidgat och byggt om grottsystemen till stora underjordiska städer. Många turister kommer dit för att se sig omkring och kanske handla varor som bara finns på de underjordiska marknadsplatserna.

På Sullust finns huvudkontoret för SoroSuub Corporation, ett av de ledande företagen inom gruvdrift, mineralbehandling, energi, matförpackning och högteknologi. Detta jätteföretag har fabriker över hela galaxen. Nästan hälften av Sullusts befolkning arbetar åt SoroSuub.

Trots att många sullustaner har anslutit sig till upproret har SoroSuub förklarat sig lojala mot Imperiet. För att bevara någon form av självstyre på sin planet och inte bli uppslukade av det kejserliga krigsmaskineriet har SoroSuub upplöst regeringen och gjort bolagsstyrelsen till högsta myndighet. Detta passar Imperiet förträffligt: det ger dem tillgång till ett stort civilt företags resurser, och kontroll över planeten utan att de behöver förlägga garnisoner där.

Majoriteten av sullustanerna tycker emellertid att situationen är mycket obehaglig. Arten har ett sinne för humor och ett sätt att se på världen som man kanske inte skulle vänta sig av folk som bor i mörka grottor. De är gladlynta, vänskapliga och tycker om practical jokes. Men SoroSuubs styrelse gillar inte lössläpphet, och allt eftersom trycket blir hårdare ansluter sig allt fler sullustaner till upproret.

ELEGI ÖVER EN FALLEN NOMAD

Wenny Boggs hade gått längre ut i öknen än han planerat. Han smög fortfarande efter hjorden av svårångade wompråttor när han plötsligt insåg vart han var och hur lågt Tatoonies båda solar hängde på himlen. Det skulle vara säkrare att övernatta än att åka flera mil över den öde slätten i mörkret, ty Tatoonies öknar tillhör sandfolket på nätterna. Han ville absolut inte råka ut för ett av deras fruktade jaktlag, ensam här ute. Han vände fräsaren mot några klippiga kullar och letade efter en lämplig plats att tillbringa natten.

Han fann en liten trång skrevla mellan två stora stenblock. Den var inte bekväm, men den gav skydd. Med lasergeväret vid sin sida och ett paket SoroSuub Instakrubb att tugga på satte sig Wenny att invänta solnedgången.

Hur ynglingen än försökte hålla sig vaken kunde han det inte. Mörkret och öknens mjuka, sövande ljud fick honom att slumra till. Då började sången och Wenny vaknade med ett ryck. Han tyckte att han hade hört en spöklikt sorglig sång, men allt var tyst. Kunde det ha varit en dröm?

Men nu hörde han det igen, ljudet ekade över de spetsiga klipporna bakom honom. Det var en sober, längtansfull sång som fängslade den unge fuktbonden. Han beslöt sig för att han måste se efter vem det var som sjöng. Med geväret över axeln klättrade han uppför klippväggen för att titta.

Nedanförlåg en smal klyfta som krökte sig in mellan klippväggarna. En ensam bantha väntade vid klyftans mynning. Ingen satt på den, men den var lastad med väskor och annan utrustning som helt tydligt tillhörde en av sandfolket. Ingen syntes till, men sången hördes fortfarande och lockade honom längre in bland stenblocken. Han kunde inte stå emot lockelsen.

Klyftan slutade i en rund, öppen plats omgiven av stenvägg. I mitten låg ett stort platt stenblock, omgivet av målade stenar som reste sig likt totempålar, helgade åt ålderdomliga gudar. Och där stod sångaren, böjd över en skepnad som låg på stenhällen. Det var en av ökennomaderna, sandfolket, men hans sång var helt annorlunda från de råa läten hans art annars brukade utstöta. Rösten var närmast ljuv, sorgsen, smeksam.

Nomaden hade fällt undan andningsmasken från ansiktet, så att hans röst inte hindrades av den. Ändå kunde Wenny inte urskilja hur ansiktet såg ut i dunklet. Han

stod som förhåxad av sången. Han hade aldrig ens föreställt sig att sandfolket kunde sjunga — eller att någon av dem skulle vilja göra det.

Skepnaden på plattformen såg ut att vara gammal och svag. Medan Wenny såg på sträckte den sig upp och fattade tag i sångarens hand. Från den liggande hördes några viskade ord, sedan föll armen ned och blev liggande helt stilla.

Ett ögonblick var allt stilla. Sången hade tystnat plötsligt, och Wenny förstod att den liggande skepnaden var en gammal nomad som just hade dött. Den yngre stod och vaggade fram och tillbaka som i plågor, med sina fläckade och trasiga kläder vajande. Så började han tjuta, ett klagande, utdraget skrik som ekade genom klyftan. Långt borta svarade banthan sin herre.

Wenny böjde huvudet. Han hade aldrig tänkt sig att sandfolket, öknens grymma härjare, hade några känslor. Med en bugning mot den döde torkade han en tår ur ögat och klättrade sakta tillbaka till sin klippskreva för att invänta gryningen.



SULLUSTAN

Dessa noteringar beskriver en typisk sullustan i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är sullustan fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T
Bildning	1T+1
Mekanik	3T
Iakttagelseförmåga	2T
Styrka	2T
Teknik	1T+2

TWI'LEKS

Twi'leks är långa, smala humanoider som härrör från Ryloth-systemet i yttre kanten av galaxen. Deras tydligaste kännemärke är att de har två långa, tentakelliknande utväxter baktill på huvudet. Dessa extremiteter tjänar som känselorgan och behövs i deras dunkla hemvärld.

Twi'leks kan lära sig de flesta språk, men när de talar sitt eget språk med varandra använder de "huvudsnablarna" också. Diskreta rörelser med dem

kan överföra mycket information, och låter artens medlemmar samtala nästan helt privat även i närvaro av andra arter. Ingen annan art har lyckats lära sig tolka "snablarnas" rörelser, och även de mest avancerade språkforskare har svårt att begripa dem. Riktigt avancerade protokollrobotar har dock moduler som möjliggör snabb översättning.

Ryloth, deras hemplanet, är en torr, stenig värld med skuggiga dalar och molnhöljda bergstoppar. Atmosfären är någon tunnare än på de flesta bebodda planeter, men människor kan andas den. Planeten roterar så att den hela tiden vänder samma sida mot solen. Ena halvan är alltså ständigt utsatt för solens ljus och hetta, den andra ständigt försänkt i mörker och kyla. De flesta av planetens invånare bor på den mörka sidan.

Om det inte vore för strömmar av varm luft från den ljusa sidan skulle den mörka sidan vara djupfryst. Väderförhållandena är ganska våldsamma. Ibland kommer jetvindar på 300°C farande från solsidan. Vindstötar på uppemot 500 km/tim förekommer. Men det är de heta vindarna som ger liv åt planetens mörka sida.

Twi'leks är allätare och odlar ätliga svampar. De föder också upp koliknande djur, rycriter, för att få kött och hudar.

Twileks är fredliga. De föredrar list och ränker framför våld, och dessa egenskaper är nyckeln till överlevnad på Ryloth. "Man kan inte besegra en värmestorm" säger ett av twileks ordspråk, "utan man måste segla med den." Så har också twileks utvecklat sin kultur med hjälp av vinden. Nästan allting på planeten drivs med vindkraft. Det är stormarna som driver turbinerna och ger elkraft till uppvärmning, belysning och industrier i städerna. Men teknologin står på en rätt primitiv nivå.

Twileks städer är byggda som ett massivt komplex av hus förbundna med gångar och tunnlar, i regel insprängt i en klippa eller byggt med stöd mot klippväggarna. Trånga, små och slutna skjuter dessa komplex upp från marken, nästan omöjliga att skilja från klippor. Ryktet säger att städerna går långt ned under marknivån också, men få utomstående har någonsin varit där.

Varje stad är i princip självständig och styrs av en "hövdingklan" som består av fem twileks. Tillsammans bestämmer de över produktion, handel, osv. Dessa ledare föds till sin position och har absolut makt. När en medlem av en hövdingklan dör drivs de övriga ut ur staden för att följas åt till "de ljusa länderna" och lämna plats åt nästa generation.

Eftersom de själva inte behärskar rymdteknologin är twileks beroende av andra arter, särskilt från det närbelägna Tatooine, för att hålla kontakt med resten av galaxen. Pirater, smugglare och enskilda handelsmän står också för stora delar av kontakterna. Den viktigaste näringen är exporten av ryll. Det är ett mineral som används för att framställa medicin, men som också kan användas som narkotika.



MEDELANDE NUMMER 137D FRÅN SOROSUUB CORPORATION

Medborgare i Sullust. Varom det härmed vederligt gjort, att från och med denna dag, den 62:a i det Sullustiska året 8494, är Sullusts Rådsförsamling upplöst. Detta har skett för planetens och vårt folks gemensamma bästa. För att fylla det tomrum denna nödvändiga åtgärd har skapat kommer styrelsen för SoroSuub att fungera som högsta myndighet till dess den rådande krisen är över. Vi vet att alla kommer att enas under vårt företags logotyp för att göra övergången så mjuk och smärtlös som möjligt.

Varom det härmed till yttermera visso vederligt gjort att SoroSuub till fullo stöder kejsar Palpatines politik, sådan den beskrivs i hans senaste tal till Kejsarliga Senaten. Tyvärr finns det krafter på vår planet som opponerar sig mot Imperiets styre och motarbetar våra framtidsdrömmar. Detta har orsakat en kris som, om inte åtgärder vidtas, hotar att förinta oss alla. Vi på SoroSuub är fast beslutna att skydda vår planets harmoni och arbeta för fred och ordning i hela galaxen.

Vi är också medvetna om att rykten cirkulerar om en terroristgrupp som kallas Alliansen. Denna sammanslutning av missnöjda individer och brottslingar sprider elaka och farliga lögnar om kejsaren. De söker undergräva den store ledarens goda och kärleksfulla arbete. Den som lämnar upplysningar som leder till att rebeller eller deras sympatisörer kan gripas, kommer att belönas frikostigt.

Vi manar befolkningen till vaksamhet, eftersom terroristerna är oberäknliga och farliga. Utegångsförbud och mörkläggning kommer att gälla på natten till dess faran är över.

Detta är en dag att fira. Tillsammans med vår vän Kejsaren kommer Sullust att marschera i täten mot den nya och bättre galax som Imperiet eftersträvar. Föreningen Eder med oss och tag steget in i en bättre morgondag.

Siin Suub, ordförande
SoroSuub Corporation

Frånvaron av rymdteknologi har gjort twileks sårbara för många av de sämre elementen i galaxen. Slavhandlare gör råder och tar fångar som kan säljas på annat håll. Smugglare gör råder mot lagerlokaler där de vet att det finns ryll. Vissa av twileks klaner

TWI'LEX OCH DERAS HUVUDTENTAKLER

Twi'lex är stolta över utväxterna på sina huvuden. De är föremål för fåfänga, precis som hår, svansar och vingar kan vara för andra arter. De kan tillbringa timmar med att tvätta och pryda utväxterna, och deras kvinnor visar gärna upp sina med de senaste prydnaderna.

Utväxterna fyller både språkliga och utseendemässiga funktioner. Draperade över axlarna ger de en dekorativ effekt. Hängande rakt ned bidrar de till balansen. Utväxternas rörelser och hållning avspeglar personens känslor, önskningar och åsikter. Små rörelser med dem ger ökad nyansering åt talet. Varje person har också omedvetet sina egna unika gester och rörelser som ger honom eller henne individualitet i de opersonliga stadskomplexen.

Vid vissa tillfällen utför kvinnliga twi'lex ceremoniella danser där rörelser med "tentaklarna" spelar en stor roll. Dessa danser är vackra och sensuella, och har gjort kvinnliga twi'lex efterfrågade som slavar på många halvciviliserade planeter. Det ryktas att till och med kejsaren håller sig med ett harem av twi'lex-danserskor för speciella tillfällen.

har anpassat sig till situationen (typiskt för arten) och säljer en del av sin befolkning för att skydda sina städer. De tycker att alternativet — omfattande plundring och angrepp — är värre än en kontrollerad slavhandel.

Tyvärr har detta lett till att slaveriet ökat i omfattning. Twi'leks, särskilt kvinnor, har blivit populära bland dem som köper och säljer intelligenta livsformer. Fria twi'leks — som har tagit sig ut i rymden av eget intresse — blir ofta pirater, smugglare, handelsmän eller brottslingar. Några är spioner åt Imperiet.

Twi'lex betraktar Imperiet och Upproret som värmestormar, vilka sveper fram genom galaxen. Värmestormar är något man bör undvika — man flyttar sig åt sidan och tar vara på värmen som finns kvar när stormen passerat. De har siktet inställt på överlevnad och vinst, och kortsiktigt strävar de efter minsta möjliga risk och största möjliga profit. Stormarna kommer att gå över, men twi'lex kommer att finnas kvar och kunna ta vara på de möjligheter som yppar sig när galaxen åter svalnat till en acceptabel nivå.

TWI'LEK

Dessa noteringar beskriver en typisk twi'lek i Stjärnornas Krig — Rollspelet. För att skapa en rollperson som är twi'lek fördelar man ytterligare 6T på nedanstående noteringar.

Smidighet	2T
Bildning	2T
Mekanik	1T+2
Iakttagelseförmåga	3T+1
Styrka	1T
Teknik	2T

WOOKIEES

Wookiees är intelligenta upprättgående humanoider som har en medellängd på ungefär två meter. Deras ansikten påminner om apors, fast ögonen är klarblå. Hela kroppen täcks av tjock päls. De är mycket starka, kanske den starkaste intelligenta arten i den kända galaxen. De är också lättretade, våldsamma och rent livsfarliga till sitt lynne. Deras fiender lär sig snart att behandla dem med respekt.

Men wookiees kan också vara kärleksfulla och vänliga. När de fattar tycke för någon — oavsett art eller härkomst — bildar de "hedersfamiljer" där vänskapsbanden och lojaliteten kan vara lika starka som i en riktig familj. En wookiee skulle gladeligen offra sitt liv för att skydda en medlem av sin familj eller sin hedersfamilj.

Deras styrka gör dem mycket bra på närstrid. När en wookiee väl har fått ett grepp om motståndaren med sina massiva händer är striden för det mesta

över. Eftersom de inte alltid inser hur starka de verkligen är har det hänt att wookiees slitit armar och ben av robotar, krossat ohövliga maskiner och plattat till stormtruppspannar med innehåll — av ren olyckshändelse, förstås.

Men wookiees är också mästare på att använda moderna vapen. Laserpistoler, disruptorgevär och laserkanoner går lika bra. Deras favoritvapen är dock bågslungan, ett ålderdomligt vapen som de själva upfunnit och tillverkar för hand. Det liknar ett armborst och kräver en wookiees styrka för att spännas. De explosiva projektilerna gör kraftiga skador på det de träffar.

Wookieernas språk liknar mest ylanden och grymtningar. De lär sig snabbt och har lätt att förstå andra språk, men deras talorgan lämpar sig inte för något annat än wookieespråket.

Wookieernas hemplanet heter Kashyyyk, en skogklädd värld med oefterliknelig skönhet och många faror. Ekosystemet är uppdelat i horisontella nivåer, där wookieerna delar den översta nivån med diverse flygande varelser. De bygger sina bostäder högst upp i de väldiga jätteträd som växer på Kashyyyk. Där bor de i familjegrupper som i sin tur är delar av större trädstäder.

Städerna är inte lika primitiva som ewok-byar, men är i princip byggda på samma sätt genom att utnyttja naturens egna material. Men wookieerna har inget emot teknologi och använder många avancerade maskiner i sina hem. De verkar ha en naturlig begåvning för att programmera datorer och robotar, flyga rymdskepp och reparera högteknologi.

Besökare på Kashyyyk rekommenderas att hålla sig uppe bland wookiee-bostäderna och inte försöka ta sig ned på marken. Ju längre ned man kommer, desto farligare blir ekosystemet. En del av de varelser som strövar nere på ytan kan få till och med en wookiee att tveka — och wookieer tvekar mycket sällan.

Sedan imperiet kom har wookieernas liv blivit svårare. Deras stora kroppsstyrka gör att de är mycket eftertraktade som slavarbetare i Imperiets arbetsläger. Krigslagar har införts på Kashyyyk och de ständigt närvarande kejserliga trupperna håller befolkningen i hårt förtryck. Få wookieer rör sig fritt ute i rymden, och de som finns där övervakas noga av Imperiets agenter. Den mest berömde av alla wookiees är Chewbacca, andrepilot på Millennium Falcon, hjälte hos sitt folk och en värdefull medlem av upproret.

WOOKIEE

Dessa noteringar beskriver en typisk wookiee i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Se sidan A38 i reglerna för mer information om hur man skapar en rollperson som är wookiee.

Smidighet	2T
Bildning	1T
Mekanik	2T
Iakttagelseförmåga	1T
Styrka	4T+1
Teknik	1T+2

WOOKIEERNAS SEDER

Wookieer har intressanta seder i fråga om vänskap och hedersskulder. Deras heligaste tradition är "livsskulden". Om någon räddar en wookiees liv kommer den räddade att avge ett livslångt löfte att tjäna sin räddare. Han följer denne överallt så länge han lever. Det är inte någon form av slaveri utan ett frivilligt hedersåtagande för att betala tillbaka en skuld som inte kan mätas i pengar. En wookiee bryter aldrig mot en livsskuld, för det skulle vara att avsäga sig all heder och ära. Just den personliga äran är ett mycket viktigt begrepp för wookiees. Att bli ärelös är lika illa som att dö.

En annan wookieesed är "hedersfamiljen". Detta är en särskild vänskapsförbindelse mellan en wookiee och en eller flera andra varelser. En wookiees hedersfamilj består av hans verkliga vänner, som han skulle offra sitt liv för att hjälpa.

Ett känt exempel på hur dessa seder fungerar i praktiken är Chewbacca och hans vänner Han Solo, Luke Skywalker och prinsessan Leia Organa. Chewbacca står i livsskuld till Solo sedan smugglaren räddade honom från slaveriet för många år sedan. Sedan dess har de färdats tillsammans i Millennium Falcon och utvecklat en vänskap som gör utöver vad wookieens ära och livsskuld kräver. När de blev vänner med Skywalker och prinsessan Leia tog Chewbacca dem till sin hedersfamilj. Tillsammans kämpar de nu för Alliansen, och ingen wookiee har en starkare hedersfamilj än denna.



2. VARELSER

Endast en liten del av alla planeter i galaxen har utvecklat någon form av liv, men de planeter där liv finns har desto mer av det. De allra flesta planeter är döda klot av sten och gas, ändå vimlar det av liv i galaxen.

Det är imponerande att se hur många olika former av liv som finns. Det finns varelser som andas syre, metan, kväveoxin eller plasma. Djur som svävar omkring i atmosfären på gasjättar, som simmar under isen på kalla havsplaneter, som överlever i nästan fullständigt vacuum på planeter och månar som är för små för att ha en atmosfär. Det finns djur som flyger, simmar, svävar, går, hoppar, kryper, gräver sig fram eller till och med förflyttar sig genom att nysa.

Enbart att göra en lista med namnen på alla dessa djur skulle kräva en bok som var hundra gånger så tjock som den här. Att beskriva vart och ett i detalj skulle kräva tusen livstider. Det enda vi kan göra här är att beskriva några få utvalda.

På de följande sidorna beskrivs några av de mer kända djuren i galaxen. De flesta är tama och finns på många planeter, några är stora rovdjur som blivit berömda som monster i populära holofilmer. Varje beskrivning behandlar djurets förmågor, temperament och plats i ekosystemet.

BANTHA

Banthas är stora, kolvätebaserade, syreberoende växtätare som lever i slättområden. Vuxna blir två till tre meter över manken, hanarna något större än honorna. På hanarnas huvuden växer två spiralformade horn.

Banthas har mycket lätt att anpassa sig och klarar sig bra såväl i öken som på tundra. De kan klara sig utan mat och dryck i upp till ett par veckor.

Ingen vet varifrån banthas kommer. Ända sedan förhistorisk tid har de funnits på minst ett dussin planeter. Där de trivs har de skapat sig en nisch i planetens ekologi. Eftersom de har funnits så länge på så många olika platser har vissa genetiska förändringar och anpassningar hunnit uppstå. De varierar i både storlek, färg, social gruppering, beteende och matvanor från planet till planet.

Medan hjordar av vilda banthas rusar fram över slätterna på en del världar finns det också tama banthas som föds upp som boskap och ger kött och hudar. På många planeter kan man gå in i en restaurang och beställa banthastek eller köpa sig skor och överrock av banthaskinn.

Eftersom banthan är stark och lätt anpassar sig till olika klimat, är den också ett vanligt last- och riddjur. Ett exempel är Tatooine, där sandfolket har använt banthan som sitt huvudsakliga transportmedel i flera hundra år.

Banthan har få naturliga fiender. På Tatooine finns det t.

DJUR I ROLLSPEL

I Rutor som denna som står efter beskrivningen av varje djur finns de siffror som behövs för att du skall kunna använda djur i *Stjärnornas Krig* — *Rollspelet*.

Djur, liksom människor, har smidighet, iakttagelseförmåga, och styrka. De har dock inga färdigheter eller någon bildning.

Ett djur kan aldrig parera en attack, men den använder sin smidighet när den själv anfaller och när den skall hoppa, balansera eller utföra någon annat vanskelig manöver.

Ett djurs styrka används då den tar emot skada. Mestadels är den också samma som den skada djuret gör då det anfaller, men om ett djur har andra framträdande naturliga vapen, t. ex. horn, tänder eller klor så kan tärningskoden för skada vara högre.

Djurets iakttagelseförmåga används då du vill se om djuret upptäcker något (se sidan B16 i reglerna).

Djur som kan ridas har en trilskenotering (se sidan B15 i reglerna).

När ett djur deltar i en jakt mot repulsordrivna farkoster eller jakt-skepp, dubbla farkostens fartnotering.

ex. bara ett annat djur som jagar banthas för att få mat — kraytdraken, som själv är större än alla utom de allra största banthas. Kraytdrakar äter nästan alla slags kött, men bantha och womprätta är deras favoritföda. En tam bantha är förmodligen det mest eftertraktade husdjur man kan ha på ökenplanet. Både sandfolket och fuktbönderna skyddar sina banthas noga från kraytdrakar och andra faror.

Förbindelsen mellan banthas och sandfolket på tatooine är intressant. Ingen annan stans har ett så nära samförstånd uppkommit mellan banthas och intelligenta varelser. Ekologerna spekulerar i att banthas kanske betraktas som likvärdiga medlemmar av sandfolkets stammar.



DAGGÖDLA

Daggödlor är stora, syreberoende, kolhydratbaserade, ödleliknande allätare som hör hemma på Tatooine. Vuxna djur blir mellan 130-200 centimeter över manken. De är växelvarma, vilket gör dem aktiva på dagen när det är varmt och tröga på natten när det är svalt. Färgen varierar från gråbrunt till olika skiftningar av grått-rött och grått-blått, kamouflagemönster som beror på omgivningen. I öknen ser man dem ofta gräva i sanddynerna, på jakt efter wompråttor, buskar eller fukt.

Daggödlor lever mest ensamma, men en gång om året vandrar de till sina särskilda parningsplatser där en märklig ritual utspelas. Då samlas de i stora antal,

BANTHA

Smidighet 2T

Lakttagelseförmåga 2T

Styrka 8T

Trilskan 2T

Hastighet 2T

Storlek: Vuxna djur blir 2 – 3 meter över manken.

Strid: Banthas är fredliga växtätare. I vilt tillstånd slåss de bara för att försvara sina ungar och hjorden. Om de angrips flyr de oftast. När det blir nödvändigt att slåss bildar de ring runt ungarna och anfaller genom att sänka huvudena och stöta med hornen. De kan också trampa på fiender som kommer för nära. Banthas som tränats till riddjur kan också tränas till strid. Krigsbanthas rusar mot sina fiender och trampar ned dem. Otränade banthas anfaller inte på detta sätt, men om en hjord blir skrämmd kan man naturligtvis bli nedtrampad om man står i vägen.

Skada av hornstöt: 7T

Skada av nedtrampning: 8T

Användning av banthas i rollspel: Rollpersoner träffar oftast på banthas som är last- eller riddjur. När någon rider på dem styr denne djuret genom att peta på det med en pinne. Med färdigheten Rida kan rollpersonerna försöka rida på en tam bantha (se sid B15 i reglerna). En bantha kan bära upp till 500 kg last eller högst fem personer inklusive den som "styr". Man kan bli sjösjuk av att sitta på den gungande ryggen. Om rollpersonerna rider på en bantha i mer än en timme kan du använda färdigheten Rida för att se om de blir illamående (svårighetsgrad 5).

t. ex. ute i Jundlands ödemark, så många att det ser ut som om öknen hade fått liv. På vägen hem från parningsritualen lägger honorna klumpar av ägg som de gräver ned i sanden, och ett halvår senare kläcks ungarna som måste klara sig utan hjälp av sina föräldrar redan från början.

Daggödlor är vilda, men de går att tämja om man fångar dem medan de är små. På Tatooine används de som riddjur av polisen. De är okänsliga för sandstormar och hetta, som ofta skadar fräsare och andra mekaniska fordon.

Även under svåra sandstormar lunkar en daggödla vidare med sin ryttare till målet, utan ens en grymt-

DAGGÖDLA

Smidighet	3T
Iakttagelseförmåga	2T
Styrka	4T
Trilskan	3T
Hastighet	3T

Storlek: Vuxna djur blir 1,3 – 2 meter över manken.

Strid: Daggödlor äter kött, men sällan något större än vildkatter, och de anfaller nästan aldrig människor. Svältande daggödlor har angripit människor, men det sker endast under extrema förhållanden. De har inga föräldrainstinkter eller hjordinstinkter och slåss bara om de blir angripna. Om de möts av våld är deras naturliga instinkt att fly eller gömma sig.

Användning av daggödlor i rollspel: Rollpersoner träffar oftast på daggödlor som används som riddjur. En daggödlas kan bära upp till 200 kilo last eller en ryttare och 100 kilo utrustning.

MYNOCK

Smidighet	3T
Iakttagelseförmåga	1T
Styrka	1T
Hastighet	2T

Storlek: Upp till 160 centimeter långa.

Strid: Mynocker fungerar som "råttor" i rymden. De angriper i stort antal när de är desperata eller om man hotar deras revir.

Användning av mynocker i rollspel: Mynockerna är mest ett irritationsmoment för rymdfarare (se sid B49 i reglerna) och som mindre riskmoment på asteroider, i gamla skepp och på andra platser där de kan hitta den energi de behöver för att leva och föröka sig.

ning av missnöje. Daggödlor är snabbare än banthas, vilket ger polisen ett övertag över sandfolket och jawornas långsamma sandkrypare.

En svårighet med tama daggödlor är deras parningsritualer. De förökar sig inte i fångenskap. Vill man att de ska få ungar måste man släppa dem vid parningstiden. De tama exemplaren återvänder för det mesta till sina ägare, men eftersom man inte kan kontrollera vem de parar sig med eller var äggen läggs är det omöjligt att bedriva effektiv avel.

Många fuktbönder har tagit dessa godmodiga ödlor till husdjur, och djuren verkar återgälda vänskapen. Sandfolket jagar daggödlor för att få kött och läder. Daggödlors läder är utmärkt till kläder, skor, tält med mera. De utgör också en del av kraytdrakarnas diet. Under parningssäsongen faller många daggödlor för laserskott, klor och rakknivsvassa tänder.

MYNOCK

Mynocker är mantaliknande, kiselbaserade djur som lever på energi från stjärnorna. De är en av de mycket få livsformer som har utvecklats i rymdens vacuum och inte kan leva på någon planet. De är primitiva, har få specialiserade organ och försumbar intelligens. Trots sitt utseende och sin storlek (upp till 160 cm långa) påminner de biologiskt sett mest om syrebaserade mikroorganismer.

Liksom växter får mynocker energi från solljuset. Deras svarta, läderartade hud absorberar elektromagnetisk strålning. De seglar med solvinden genom att breda ut sina vingar och fånga upp partikelstrålningen från stjärnorna. Genom att reflektera energin kan de styra sin färd.



När en mynock har absorberat tillräckligt med energi för att flyga letar den rätt på en asteroid och klamrar sig fast. Den suger i sig kisel och andra substanser från asteroiden för att få den extra massa som krävs för att föröka sig. När den har absorberat tillräckligt med massa delar den sig i två. De två nya mynockerna separerar och återgår till att flyga omkring i rymden.

Mynocker är mycket begivna på energi och klamrar sig fast vid passerande rymdskepp så fort de får en chans. Ett rymdskepp är en verklig fest för en my-

nock. Kraftledningar och jonportar ger tillgång till koncentrerad energi. Det händer att de börjar äta på skeppet också för att kunna föröka sig. Följden är att de utgör ett stort irritationsmoment för alla rymdfarare.

Ingen vet varifrån mynockerna ursprungligen kommit. De kan inte färdas genom hyperrymden själva och måste från början ha uppstått i ett enda system, men ingen vet vart. De har spritt sig över hela galaxen genom att sitta fast på utsidan av skepp som färdas genom hyperrymden.



RANCOR

Verkligt stora djur finns i regel på platser med extrema förhållanden. Stora rovödlor simmar i oceanerna, väldiga ballongliknande djur seglar bland molnen i gasjättarnas atmosfär, och monstruösa köttätare klampar omkring på planeter med låg gravitation. Det enda verkligt monstruösa djur som kan leva i

”mänsklig” miljö är rancor. Eftersom den verkar nöjd med att äta kolhydratbaserade, syreberoende varelser får man förutsätta att den själv är en sådan. Varifrån den kommer vet bara Jabba the Hutt och hans interstellära brottssyndikat. Och de tänker inte berätta det.

EN RANCOR KOMMER TILL TATOOINE

Bidlo Kwerve satt framför de tjocka pansardörrarna till Jabbas palats ute i öknen och såg på medan Cann Doons smuggelgoods lastades av. Bidlos order var att övervaka arbetet och sedan föra Doon till Jabbas audiensrum. Det här skulle en gamorrean lika gärna ha kunnat sköta, tänkte Bidlo, men att klaga var inget bra sätt att avancera i Jabbas organisation. Och Bidlo ville definitivt avancera.

Hans huvudsaklike medtävlare var twi'leken Bib Fortuna, som alltid höll sig i närheten av den store ledaren, viftande med sina tentakler och viskande komplimanger och instämmanden i allt Jabba the Hutt sade. Fortuna instämde till och med när Jabba rapade. Bidlo tyckte det var vämjeligt. Men förr eller senare skulle han visa dem sitt rätta värde. Snart...

Eftermiddagen gick sakta förbi. Bidlo smuttade på sin sjätte corelliska öl när ett kraftigt muller hördes över öknen. Cann grep skrämt tag i Bidlos arm och lyckades spilla ut hälften av ölet över Bidlos tunika. Han pekade utan att få fram ett ord när en massiv skepnad dök upp bakom en sanddyn.

"Slappna av, va!" sa Bidlo och reste sig för att försöka torka bort ölet. "Det är bara en sandkrypare. Undrar vad de små odjuren vill."

Han beordrade en gamorrean att hålla ett öga på smugglaren medan han gick ut för att tala med jaworna. "Antagligen vill dom sälja en ny saltomvandlare igen" muttrade han.

Jawornasnattrade upphetsat. Det var svårt att följa med i resonemanget, men Bidlo tyckte sig förstå att ett rymdskepp hade kraschat ute vid Dunhavet. Det var inget konstigt, men de små krypen insisterade på att det bodde ett monster i vraket. Det hade dödat två jawas, och om Jabba inte ville köpa bärgningsrättigheterna till vraket tänkte de köra över och krossa både det och monstret med sandkryparen.

Bidlo tänkte att de förmodligen hade fått solsting, men det kunde ändå vara värt att kolla saken närmare. Jabbas födelsedag var i annalkande, och om Bidlo Kwerve kunde ge sin ledare ett alldeles eget monster kunde det betyda stor tacksamhet och befordran.

Efter att ha schackrat om priset alldeles för lite för att jawornas skulle vara tillfredställda betalade han dem och tog emot den klumpiga karta de hade gjort. Så fort han blev klar
(forts.)

Den enda rancor man känner till finns i fångenskap hos Jabba the Hutt, i en grotta under hans palats på tatooine. Därför kan man bara gissa sig till hur dess naturliga miljö ser ut. Det finns vissa experter som menar att rancor är en unik varelse som framställts med hjälp av genmanipulation och bara finns i ett exemplar. Men det skulle ha kostat enorma summor att framställa en sådan varelse, och Jabba the Hutt är inte känd för att vara frikostig. Det förefaller troligare att det finns en okänd planet någonstans i galaxen där massor av de här rovdjuren lever.

Rancor är en utpräglad köttätare med enorma tänder och långa, skarpa klor. Dess armar är oproportionerligt stora i förhållande till resten av kroppen. När en rancor kommer lun-kande, framåtböjd och med öppet gap, är den en skräckinjagande syn. Jabba har låtit flera journalister undersöka besten och se på när den matas. Holofilmerna från dessa tillfällen har visats över hela galaxen, utom på de ställen där de blivit förbjudna av censuren som exempel på dålig smak.

I en sådan holofilm ser man först en vy över odjurets håla under Jabbas "tronsal". Hålan är delad i två stora rum, åtskilda av en mycket kraftig fälldörr. Det ena rummet är rancors

RANCOR

Smidighet	4T
Iakttagelseförmåga	1T
Styrka	10T
Hastighet	4T*

* Det är svårt att bedöma rancors hastighet eftersom den inte kan gå så långt i sin grotta. Men dess steglängd tyder på att den bör vara snabbare än en människa. En gissning är 10 meter/omgång gående, 20 springande.

Storlek: Rancor är fem meter till axlarna och kanske inte är fullvuxen.

Strid: Rancor försöker klösa och gripa sitt byte (10T skada), sedan stoppa det i munnen och bita (12T skada).

Användning av rancor i rollspel: "Historiskt" sett dödades Rancor av Luke Skywalker. Därför kan ingen av rollpersonerna göra det. Där-
emot kan en av spelarrollerna bli en välsmakande lunch åt varelsen. Dessutom kanske det finns fler exemplar — rollpersonerna kan träffa på en rancor på någon annan planet.

Hmm. Tänk om någon av rollpersonerna lyckas döda Jabbas rancor. Antagligen skulle Jabba inte vilja att händelsen blev allmänt känd. Han skulle kanske skaffa sig en ny, och tysta ned dödsfallet. På så sätt skulle det ändå finnas en rancor att döda åt Luke Skywalker.

boplats, det andra är dess "jaktmark". Väggarna består av stora stenblock med gott om sprickor och andra mindre utrymmen. Genom ett järngaller i tronsalens golv kan Jabba och hans anhängare iaktta vad som händer där nere. Filmen fortsätter med att visa monstret självt, som kommer in från boplatsen med dreglande käftar.

Järngallret dras undan, och Jabbas senaste offer släpps ned i hålan. Gallret stängs med en ihålig klang. Jabba och hans anhang ser glatt på när deras offer kämpar förgäves mot den fruktansvärda besten. Slutet ska vi inte beskriva här — det kan du säkert tänka dig själv.

Jabba har en grupp särskilt anställda skötare för att ta hand om sin rancor. De håller rent i hålan, ger den mat och vatten och håller den sysselsatt mellan dess officiella uppträdanden.

Rancors tjocka hud gör den nästan helt okänslig för alla handeldvapen och närstridsvapen. Det finns en film som visar en gamorrean som angriper djuret med en vibroyxa utan att åstadkomma något mer än att rancor blir arg.

RYMDSNIGEL

Smidighet	2T
Iakttagelseförmåga	1T
Styrka	6T*
Hastighet	5T†

* för en snigel på 6 meter (ungefär 1T per meter)

† vid korta förflyttningar

Strid: En rollperson som undersöker en asteroid kan bli attackerad av en rymdsnigel, eftersom varelserna instinktivt angriper allt som rör sig. Tänderna (7T skada för en 6-meters snigel) kan skada personens rymddräkt, vilket givetvis är livsfarligt i vakuum.

Användning av rymdsniglar i rollspel: Rymdsniglar kan användas som riskmoment när rollpersoner utforskar ett asteroidbälte. Respekta-bla vetenskapsmän kanske påstår att jättesniglar inte existerar, men eftersom vi har sett *Rymdimperiet slå tillbaka* vet vi bättre. Men så stora sniglar (900 meter) är mycket sällsynta, och om du tar med en sådan, så använd den sparsamt.

RYMDSNIGEL

Rymdsniglar är stora, maskliknande varelser som är baserade på kisel och lever ute i rymden. Deras matsmältning liknar mynockernas, vilken knappast är förvånande eftersom mynocker är deras främsta föda. Rymdsniglar är de enda rovdjur man känner till, som äter mynocker, och små exemplar brukar

med Doon skulle han ta reda på vad det var som hade gjort de illaluktande krypen så upphetsade.

Nästa dag gav sig Bidlo iväg med två fräsare, tre gamorreaner och en quarren för att undersöka Dunhavet. Fortuna hade frågat vart de skulle, men Bidlo viftade bort honom med en historia om att de skulle jaga wompråttor — Fortuna hatade att jaga wompråttor.

Överraskande nog var jawornas karta helt riktig. De hittade snart vraket av ett lätt fraktskepp. Att döma av identitetsmärkena tillhörde det kapten Grizzid, en rätt känd handelsman som hade förbindelser med Jabba. Skadorna såg ut som de brukade göra när ett skepp kraschat, förutom en lång reva vid lastrummet som såg ut att ha åstadkommits av något som tagit sig ut.

Bidlo osäkrade nervöst sin laserpistol.

"Håll ögonen öppna... och kom ihåg att jag vill ha den här varelsen levande!" sa han till sina följeslagare, och för säkerhets skull sade han det två gånger till gamorreanerna.

En av gamorreanerna närmade sig revan med vibroyxan beredd. Men inget farligt hoppade ut. Bidlo beordrade en gamorrean att vänta utanför medan de övriga sökte igenom skeppets innanmäte.

Ingenting. Det enda av värde de kunde hitta var en låda Aratech chockgranater. Lastutrymmet hade byggts om och försetts med energigaller runt väggarna. Tydligt hade något mycket stort fraktats där. Energisköldarnas kraftgeneratorer hade kopplats om för att ge extra styrka åt gallret som skulle hålla vad-det-nu-var instängt. Men all kraft hade givetvis försvunnit när skeppet störtade.

Frågan var vad som fraktats och var detta något befann sig nu.

Ett tjut av glädjefylld skräck fick Bidlo att hoppa till. Ett sådant ljud hade han aldrig förut hört från en gamorrean. Tydligt hade inte de andra gamorreanerna heller gjort det. Tveksamt gick de tillbaka till revan och tittade ut i det skarpa eftermiddagsljuset. Allt var stilla och det enda som syntes av vaktposten var hans yxa — böjd, trasig, liggande övergiven i sanden.

Försiktigt och med vapnen beredda steg de ut ur skeppet.

Ortugg, en av gamorreanerna, var den förste som fick syn på den mardrömsliknande varelsen. Den var över två meter hög, med ett ansikte fullt av skarpa tänder och armar som slutade i väldiga klor. "Rancor! Rancor!" skrek Ortugg. Det var namnet på en demon
(forts.)

som gamorreanerna trodde på. Den andra gamorreanen gav till ett skrik och flydde mot fräsaren.

Bidlo avfyrade sin laserpistol. Varelsen ruskade på sig som om den inte kände något och sysselsatte sig med att slita den stackars quarren i småbitar. Ortugg stod fast och högg till med sin vibroyxa.

Medan gamorreanen kämpade högg Bidlo upp lådan med chockgranater. Monstret gjorde processen kort med Ortugg och kasta- de honom blödande åt sidan för att ta sig an Bidlo. Skräckslagen men ändå klartänkt grep Bidlo lådan med granater och duckade in i vraket. Ortugg kröp iväg bort över sanden, grinande av smärta.

Bidlo sprang genom de tillknycklade korridorerna och letade efter en plats där han kunde möta monstrets angrepp. Rancor var rätt efter och slet helt enkelt loss de väggar som råkade vara i vägen. Till sist hade Bidlo ingenstans att fly. Upptryckt mot en vägg såg han hur Rancor närmade sig och smällde med klorna. Ur de förväntansfulla käftarna rann dregel. Bidlo kastade en granat i munnen på den, men det verkade inte ha någon effekt. Rancor blev bara argare, vrålade och slog med sina händer mot den söndertrasade väggen. Det var det som räddade Bidlos liv.

Under kraften av rancors smällar rasade däckat ihop, och Bidlo föll ned i ett undre lastutrymme. Förvirrad slet rancor sönder väggarna men kunde inte längre se sin fiende. Den gav till ett ilsket vrål och steg fram — och ramlade ned genom hålet. Fallet gjorde den ännu mer förvirrad, och den tog till sitt mest naturliga beteende — att krossa och slita sönder allt i sin närhet.

Snabbt drog Bidlo bort säkerhetssprinten från en av granaterna och släppte den i lådan bland de andra. Med uppbyggande av all sin kraft slungade han lådan mot rancor och kastade sig ned för att komma i skydd.

När han återfick medvetandet hade röken från explosionen just lättat. Rancor låg medvetslös på en hög med krossat gods och utifrån hördes Bib Fortunas röst som begärde att få veta vad som pågick.

Tre dagar senare gav Bib och Bidlo en mycket ovanlig födelsedagspresent till Jabba. Rörd och imponerad av gåvan visade Jabba sina båda underlydande all den tacksamhet han kände. Twi'leken Bib Fortuna upphöjdes till överlöjtnant och hovmästare för hela Jabbas organisation. Bidlo Kwerve fick äran att bli rancors första måltid i dess nya hem.

ibland importeras till stjärnsystem där man har problem med allt för mycket mynocker.

De flesta sniglar är mellan 6 och 9 meter långa. Den största som undersökts vetenskapligt uppmättes till 20,4 meter. Det märkliga var att just den snigeln inte åt mynocker — i stället fann man mynocker som bodde inuti den som ett slags parasiter. Rövarhistorier om exemplar som varit så stora att de kunnat sluka ett helt rymdskepp är det ingen respektabel rymdbiolog som sätter tilltro till.

Rymdsniglar bor framför allt på asteroider. De tycks kunna "simma" genom rymden mellan asteroider, men man vet inte hur de driver sig framåt, annat än genom att ta avstamp från en asteroid. De kan också krypa fram över asteroidens yta.

Rymdsniglar anfaller instinktivt allt som rör sig på asteroidens yta. Det har hänt att de angripit rymdfarare, ibland med dödlig utgång. Sniglarna har starka käkar och vassa tänder som kan slita sönder en rymddräkt och krossa personen som är inuti.

Rymdsnigeln "kött" är eftertraktat, inte som mat men som industriell råvara. Vissa kristallinska organ används till elektroniska komponenter, och det mycket starka skinnet kan malas och användas som slipmedel. Vissa delar av djuret används som en exotisk ingrediens i kosmetika. Därför jagas rymdsniglar intensivt. I vissa system är de fridlysta eftersom de håller efter mynockerna. Rymdsniglar förökar sig genom delning. När de blivit tillräckligt stora delar de sig i två.

TAUNTAUN

Hoth är den sjätte planeten i systemet med samma namn. Fast den är täckt av snö och is hyser den flera former av djurliv. Ett sådant är tauntaunen. Tauntauner är stora, tvåbenta växtätare som andas syre precis som människor. Deras tjocka, gråvita päls skyddar dem från det bistra klimatet på deras frusna, vindpiskade hemplanet. Tauntauner är vänliga och lättämjda. De går på två kraftiga bakben och de tretåiga fötterna har graftiga gripklor för att de ska kunna klättra på is. På sidorna av det lamaliknande huvudet sitter kraftiga, böjda horn.

Tauntauner är sällskapliga djur som vandrar fram över isvidderna i stora hjordar. De äter en särskild sorts svamp som växer under det översta lagret snö. På dagen vandrar de omkring och letar efter ställen där de kan skrapa undan snön och isen och komma åt de läckra växterna. På natten, när temperaturen sjunker dramatiskt, söker de skydd i grottor eller andra utrymmen och håller sig tätt tillsammans för att bevara värmen. En ensam tauntaun skulle inte överleva ute i Hoths bittra nattkyla ens med sin tjocka päls.

Särskilt vintermånaderna går hårt åt tauntaunerna. Isen lägger sig över allting. Det är ont om mat och vatten finns bara i frusen form. Eftersom istäcket är hårt och tjockt dör många tauntauner av svält.

De fåtaliga människor som besökt Hoth har upptäckt att tauntauner är utmärkta riddjur. De är lojala, lätta att träna, och tar sig fram i den frusna terrängen utan större svårigheter.

På Hoth tjänar tauntaunerna som föda åt de fruktade Wampas, ett slags tvåbenta rovdjur som är över två meter långa och klädda med snövit päls. De har skarpa tänder och klor, och smyger sig gärna på oförsiktiga tauntauner.

TAUNTAUN

Smidighet 2T

Iakttagelseförmåga 3T

Styrka 4T

Trilskan 1T

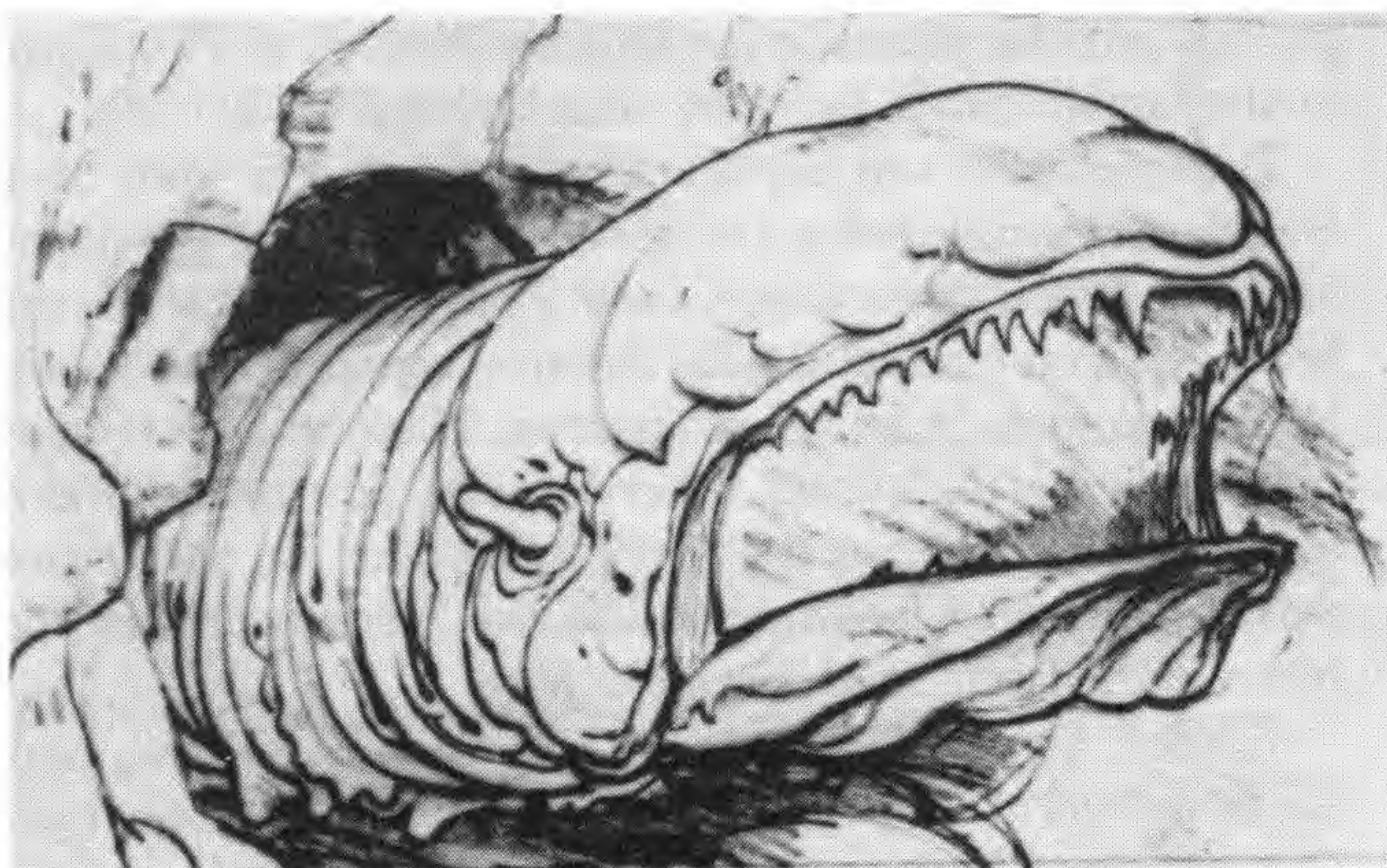
Hastighet 3T

Storlek: Vuxna djur blir 1,2 – 2 meter över manken.

Strid: Tauntauner är fredliga växtätare. De flyr om de blir hotade, men om de inte kan fly eller om deras ungar är hotade, slåss de. Under parningstiden stängas honorna med varandra i kamp om hannarna, och en människa som kommer för nära kan bli anfallen av en irriterad hona. Detta beteende är huvudorsaken till att tama tauntauner oftast steriliseras.

Skada av stångning: 5T+1

Användning av tauntauner i rollspel: Rollpersoner kan använda tauntauner som rid- och lastdjur i arktiska områden. Djuren kan bära upp till 150 kg last eller en ryttare och 100 kg utrustning. Tauntauner är vänliga och lugna, men kan inte överleva nätterna på Hoth utan skydd.



LEGENDEN OM GRENDEL

Mitt namn är Sosakar. Det var på republikens tid, då när senaten styrde, som jag mötte Grendel första gången. Just Grendel, den väldiga rymdsnigeln som legenderna berättar om, som påstås ligga och lura på oförsiktiga rymdfarare.

Har du hört historien om Flandon Sweeg och skeppet Darkfire? Inte? Lyssna då, ska du få höra.

Flandon Sweeg var en farlig man, en rymdfarare som — likt många andra — gärna tog till olagliga och ohederliga metoder för att klara sig. Det året jag berättar om hade hans kredit definitivt tagit slut, och agenter från flera inkassobyråer var efter honom.

Hans besättning var inte speciellt förtjuvsta i honom, för Flandon var en kapten som styrde med tvång och inte med vänskap. Så när han berättade för dem hur han tänkte vända lyckans hjul till sin fördel övergav de honom, rendera en.

Hans plan var den här: en rymdsnigel är värd tusen krediter per kilo, om man säljer till rätt kund. Och den legendariska Grendel — ja, den måste ju väga en miljon kilo, minst. Grendel bor i Borkeen-bältet. Ingen flyger någonsin in i Borkeen-bältet. Ingen, för ingen har någonsin kommit levande därifrån — utom jag.

Borkeen-asteroiderna är en väldig, roterande massa av klippor, stycken av sten och järn, rester av en förintad planet som slungats ut i intet. Fler skepp har gått i kvav på dessa grymma klippor än vi dödliga kan räkna. Och om inte det var nog för att avskräcka de våghalsiga, sägs det också att där finns ett monster. Grendel, en fruktansvärd rymdsnigel, listig, hungrig, en hatare av människor och en slukare av skepp.

Bara en legend, kanske du fnyser. Men tänk dig in i dessa rymdfarares val: om det var en lögn skulle de möta Borkeens faror förgäves, och om det var sant skulle de möta en varelse som förintat tusen skepp. Det är inte konstigt att de vägrade.

Men jag, min dåre, mönstrade ombord på Sweegs skepp. Jag var ung och dåraktig, sugen på äventyr. Och dessutom var jag pank och hade lånehajarna efter mig. Bättre att möta rymdens hajar än Jabbas män.

— ur det första kapitlet av "Rymdsnigeln Grendel" av Rogar Farnoster

utgiven av Tre Planeter Förlags AB.

3. ROBOTAR

Robotar är maskiner som är avsedda att fungera som betjänare eller att utföra arbeten som är för farliga eller för enkla för levande varelser. En del är byggda så att de liknar de varelser som tillverkat dem, andra har utformats för att passa in i en viss arbetsmiljö. Robotar har artificiell intelligens och simulerade personligheter för att göra arbetet effektivare och umgänget med människor enklare. En del robotar är vänliga och utåtriktade, andra är oartiga och tråkiga. Många robotar kan till och med själva utveckla sin personlighet med hjälp av erfarenhet, om man inte programmerar om dem.

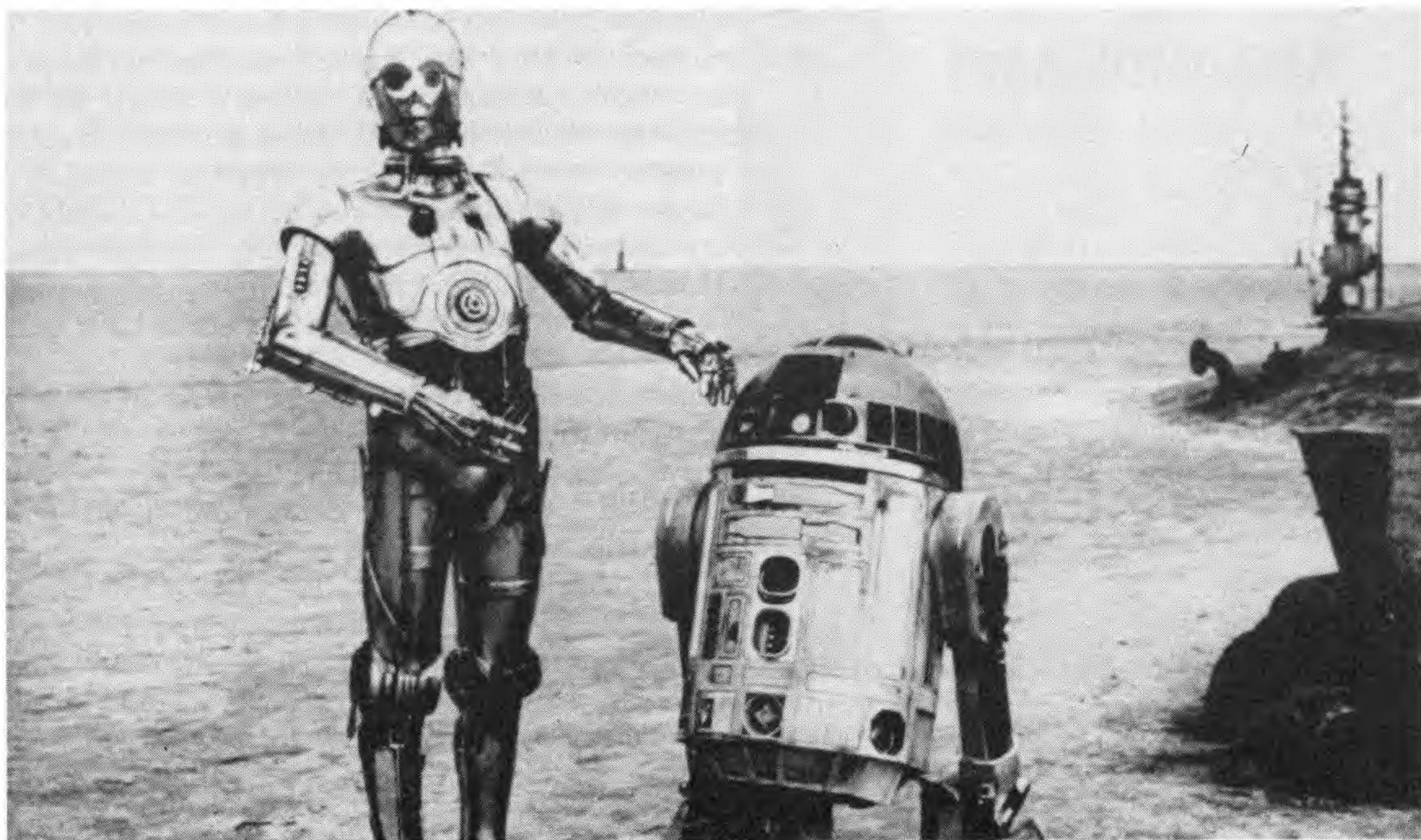
Robotar med särskild utrustning och programmering kan överleva i fientliga omgivningar där det är svårt för levande varelser att vistas. De används t. ex. för arbete i vakuum, extrem hetta och kyla, och på havsbotten. Med sitt skal av metall kan även en vanlig hushållsrobot klara mycket svåra förhållanden.

Vissa robotar, särskilt protokollrobotar, kan tala direkt med levande varelser. Andra kommunicerar via bildskärmar. De flesta typer av tekniska robotar har sitt eget språk för att kommunicera med varandra. Sådana språk består mest av elektroniska pip och visslingar. Alla robotar är programmerade för att förstå åtminstone ett icke-mekaniskt språk, så att de kan ta emot instruktioner från sin ägare. En del

behärskar miljoner olika språk och dialekter, beroende på vad de är avsedda till. Det finns människor som lärt sig förstå enklare robotspråk genom att arbeta med robotar länge.

Robotar drivs av inbyggda energiceller som måste laddas upp med jämna mellanrum. Beroende på storlek, pris och effektivitet har energicellerna olika livslängd, men de flesta behöver laddas ungefär en gång i månaden. Vissa robotar stänger av sig själva när tiden och omständigheterna tillåter, för att spara energi eller till och med för att utföra inre reparationer.

Robotar delas in i klasser beroende på deras huvudsakliga funktioner. De som är skickliga i fysikaliska, matematiska eller medicinska vetenskaper benämns klass ett. Ingenjör- och teknikerrobotar utgör klass två. Klass tre är sådana som ger social service, t. ex. översättning, protokoll, rymdhamnskontroll, undervisning och diplomatisk assistans. Bevaknings- och militära robotar utgör klass fyra. Klass fem är arbetsrobotar som utför enkla uppgifter där intelligens inte är ett huvudkrav, t. ex. gruvbrytning, bärgning, transport och renhållning. Alla klasser av robotar har vissa förmågor som är gemensamma: förflyttningsförmåga, perception, logik, verktyg för att kunna manipulera något utanför sig själv, och någon form av kommunikation.



ASTROMEK ROBOTAR

Astromekrobotar är avsedda för manövrering, underhåll och reparation av rymdskepp. Därför kan de även arbeta i vakuum. De har sofistikerad datorutrustning och kan lagra stora mängder information. De flesta är korta, satta och cylindriska. Normalt förflyttar de sig på två ben som är försedda med infällbara hjul i "fötterna", och för svårare terräng finns även ett tredje stödben.

Ombord på kommersiella och privata icke-militära skepp används astromekrobotarna som en integrerad del av skeppens datorsystem. De övervakar de tekniska systemens funktion och utför reparationer och justeringar när så behövs. Deras komplexa intellekt avsöker alla tekniska data och hittar potentiella problem innan de blivit allvarliga. Därmed håller de kontinuerligt skeppet i trim.

Många små ensitsiga jaktskepp har särskilda behållare där man placerar en astromekrobot. Roboten kopplas in som en integrerad del av skeppets kontrollsystem — men roboten är mycket mer än ett stycke utbyggd maskinvara.

ASTROMEKROBOT

Modell: Industrial Automation R2

Höjd: 1 meter

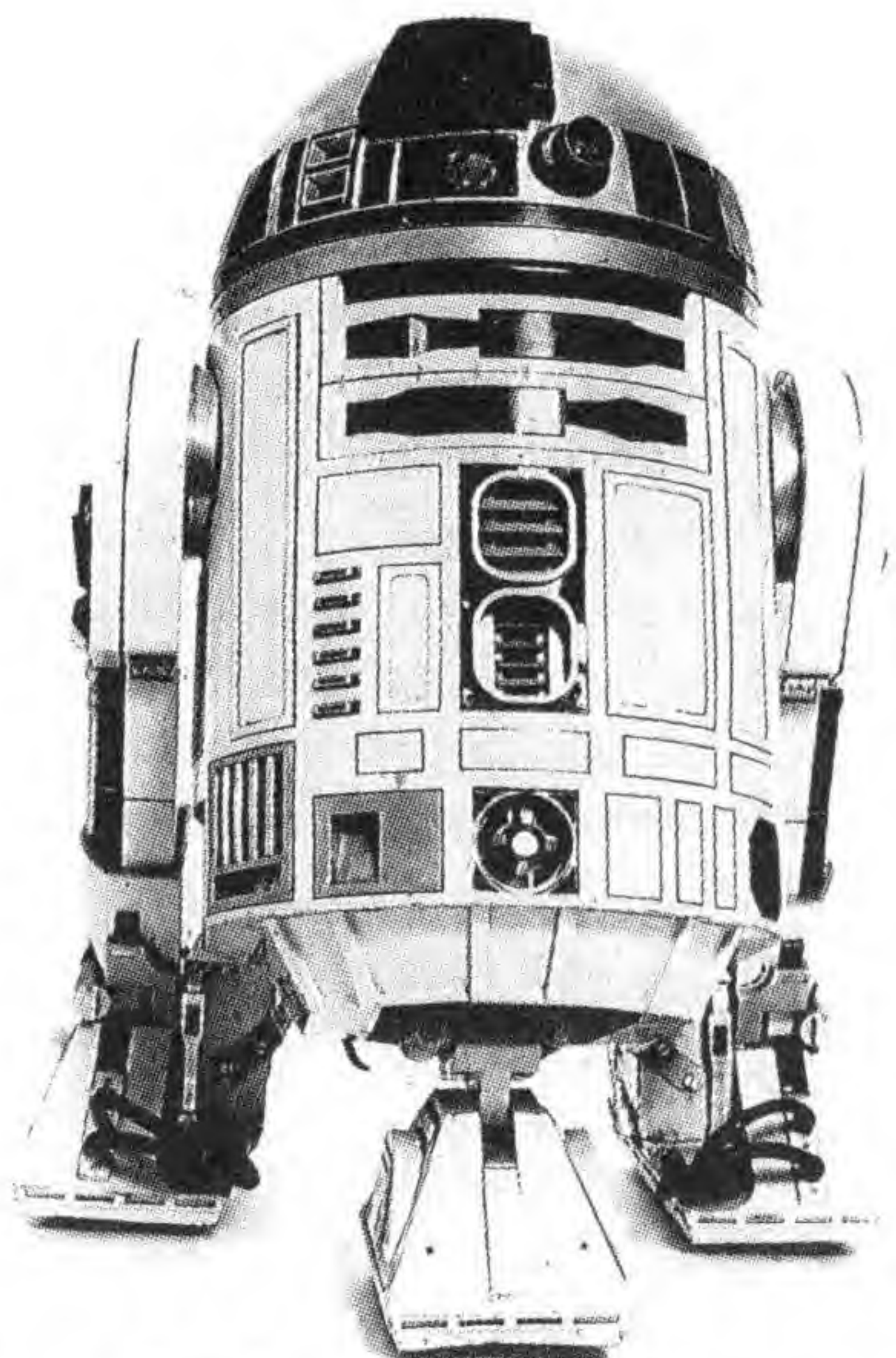
Färdigheter:

Reparera/programmera datorer: 7T

Reparera rymdskepp: 7T

Utrustning:

- Tre hjulförsedda ben (ett infällbart)
- Två infällbara armar, en med kraftig gripklo och en för finare arbeten
- Videosensor
- Bågsvets
- Cirkelsåg
- Bildskärm
- Holografisk projektor
- Eldsläckare



De populära R2-enheterna, som tillverkas av Industrial Automation, sorterar miljoner bitar information varje sekund, och ger endast de allra viktigaste vidare till piloten. Inuti R2-enheten sitter en mycket snabb dator typ Intellex IV. Roboten håller piloten informerad om sådant han behöver veta, med hjälp av en bildskärm på skeppets instrumentbräda eller via det holografiska projektionssystemet.

Roboten har tillgång till alla mekaniska och datoriserade system ombord, och kan både styra kretsarna och koppla om till andra ledningar när något blivit skadat. I robotens minne finns navigationsdata, data för hopp till hyperrymden, och programmerade stridsmanövrer. Data för upp till tio hopp genom hyperrymden kan lagras i en R2-enhet. R2:an är nästan som en andrepilot och förbättrar både skeppets och pilotens effektivitet. Astromekrobotar har ett rikt sortiment verktyg för att möjliggöra reparationer under färd. Många astromekrobotar är också programmerade för att kunna flyga eller åtminstone landa skeppet om piloten skulle slås ut eller kanske bara behöva vila. För nödsituationer är astromekrobotens behållare försedd med en katapult som slungar ut roboten. Eftersom roboten inte påverkas av vakuum spelar det ingen roll om det sker ute i rymden.

Astromekrobotar är utrustade med en mängd apparater. I deras sensorutrustning ingår infrarödsensorer, elektro-fotoreceptorer, mottagare för riktad energi, audioreceptorer, värme- och rörelsedetektorer. En del är även försedda med livssensorer. Med hjälp av datorn kan de beräkna antalet levande varelser i ett område och deras storlek. Vissa välkända livsformer kan identifieras. Till standardutrustningen hör också holografiska projektorer, instickskort för lagring av information, eldsläckare och diverse serviceverktyg. R2-enheten till exempel är en verklig universalrobot, komplett med svetsaggregat, elchockgivare, cirkelsåg, laserkniv, strålkastare och griptång.

PROTOKOLLROBOTAR

Protokollrobotar har oftast människoliknande anatomi och är byggda för att passa in i det mänskliga samhället så enkelt som möjligt. Deras huvudsakliga arbetsområde är översättning och etikett, vilket gör dem mycket användbara för diplomater, handelsmän och politiker. Protokollrobotar känner till ceremonierna och traditionerna i många olika samhällen, kulturer och varelsarter. De kan betjäna och ge råd till sina ägare på anständigt sätt i de flesta av galaxens kulturer.

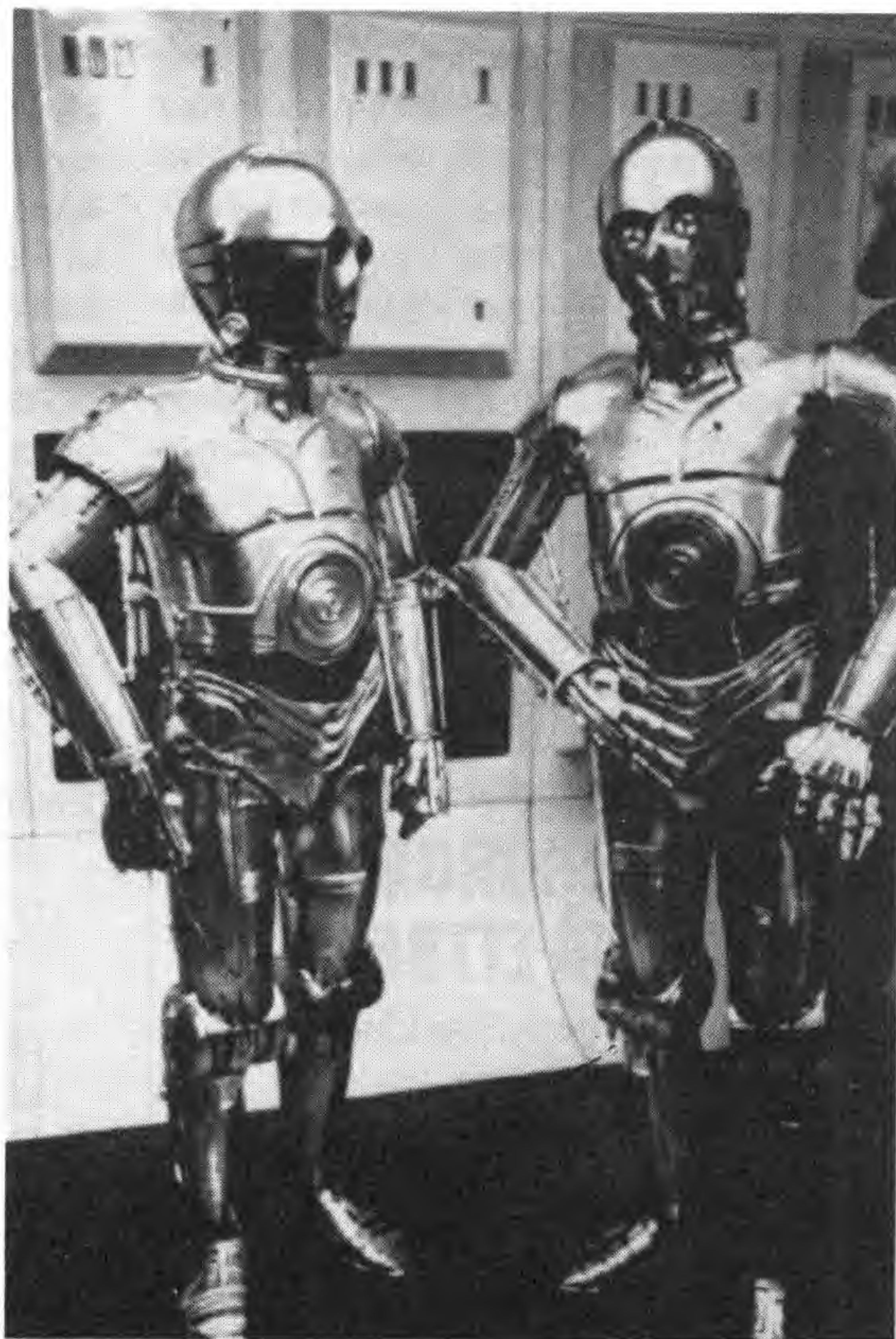
Det oerhört stora antalet olika kulturer i galaxen gör protokollrobotarna nödvändiga. Utan dem skulle det vara mycket svårare att uppehålla goda och fredliga relationer mellan raser och arter. De kan ge råd om lämpliga hälsningsfraser, kroppsspråk, bordsskick, affärsseder, uppvaktningsseder och mycket annat som rör det dagliga umgänget. Ett bra exempel är Cybot Galacticas protokollrobot, vars inbyggda dator typ SyneTech AA-1 VerboBrain lagrar traditioner, artighetsregler och seder för miljoner arter, och dessutom kan analysera vilka potentiella problem som kan uppstå när individer från två bestämda kulturer möts.

Ett av de vanligaste användningsområdena för protokollrobotar är tolkning. Den moderna kommunikationsmodulen TranLang III lagrar upp till sju miljoner olika språk, inklusive alla viktiga dialekter, vanliga identitetskoder, robotspråk och ibland utdöda språk från kända system. Genom att koordinera dessa kretsar med VerboBrain-systemet kan roboten även analysera nya, okända språk och försöka upptäcka de mönster som behövs för att börja kommunicera. Slutligen tar tolkfunktionen även hänsyn till faktorer i mottagarens kulturella bakgrund, så att översättningen blir så diplomatisk som möjligt.

Till protokollroboten hör en personlighetsmodul som gör att den lättare passar in i sin arbetsmiljö. Roboten simulerar gester och känslouttryck som är vanliga i ägarens omgivning. Exempel: En kejsarlig protokollrobot som ska assistera vid förhör av fångar förses antagligen med en kärv och ovänlig personlighet, medan en robot avsedd för den diplomatiska kåren på Alderaan utrustas med en ödmjuk, artig och hjälpsam personlighet.

Alla protokollrobotar är utrustade med mikro vågssensorer, fotoreceptorer, talenhet, luktsensorer, energitransduktorer, bäckenservo (för att kunna buga), och radiomottagare med bredbandsantenn. På grund av deras komplicerade och opraktiska konstruktion behöver protokollrobotar ofta smörjbad för att hålla sina rörelsesystem i skick.

AA-1 VerboBrain är förmodligen den mest sofistikerade artificiella intelligensdator som finns. För att undvika övertolkning måste den förses med en anordning som dämpar dess kreativitet — annars finns det risk att roboten broderar ut sin översättning med egna tillägg och förklaringar. Kreativitetsdämparen begränsar också robotens möjligheter att ljuga, men hindrar den inte överdriva eller att undvika ett känsligt ämne. Om en protokollrobot får behålla sitt minne en längre tid kommer den att utveckla en alldeles egen personlighet, egna åsikter och sätt att tillämpa erfarenheter. Sådana robotar blir antingen ytterst lojala mot sin ägare eller användargrupp, eller också blir den självcentrerad och försöker undkomma sin underordnade ställning och bli sin egen herre. Robotar med bibehållet minne kan t. o. m. bli goda historieberättare, något som är omöjligt för en alldeles ny robot. Tillverkarna brukar rekommendera att minnet raderas med ett par års mellanrum för att undvika personlighetsförändringar och överdriven lojalitet till ägaren.



PROTOKOLLROBOT

Modell: Cybot Galactica C3 Human-Cyborg Relations Droid

Höjd: 170 centimeter

Vikt: 57 kg

Färdigheter:

Språk: 10T

Främmande kulturer: 4T

Utrustning:

- Tal/ljudsystem typ Vocabulator
- Bredbandsradio
- Dator, VerboBrain AA-1
- Kommunikationsmodul TranLang III (upp till sju miljoner olika språk)

LÄKARROBOTAR

Robotar passar utmärkt som läkare, både inom kirurgi och medicin. De har ytterst exakta sinnesintryck, deras lemmar kan röra sig med mycket hög precision, och deras hjärnor har stor analytisk kapacitet. Givetvis fordras enormt komplicerade program för att en läkarrobot ska kunna arbeta säkert. För att underlätta programmeringen är läkarrobotar i regel specialiserade på en viss uppgift. Vissa tar prover och undersöker kroppen för att ställa diagnos. Andra utför endast smärtlindring och narkos. Läkarrobotar är mycket vanliga i hela galaxen. Alla sjukhus och även många privatpraktiserande läkare använder dem i någon utsträckning.

KIRURGROBOT TVÅ-ETTBE

Modell: Geentech Too-Onebee

Höjd: 150 centimeter

Vikt: 75 kg

Färdigheter:

Medicin: 9T

Xenomorfer: 5T

Utrustning:

- Medicinsk diagnosdator
- Analysdator
- Diverse kirurgiska instrument och verktyg

Många läkarrobotar är orörliga, och patienterna måste flyttas till roboten för att få behandling. Det gäller särskilt avancerade kirurgiska robotar, som behöver vara fast monterade för att få tillräcklig stabilitet. De flesta läkarrobotar är kopplade till en databas med massor av information om olika varelsers anatomi, symtom och behandlingar. Med denna information tillgänglig kan robotarna snabbt behandla de flesta kända sjukdomar.

Gränsen mellan en läkarrobot och en medicinsk dator är flytande. Teoretiskt sett är datorn endast en källa för information, och roboten är den som utför behandlingen — men i praktiken fungerar de nästan alltid tillsammans. Många läkarrobotar har en inbyggd medicinsk dator.

Många läkarrobotar arbetar tillsammans med rejuvationstankar som påskyndar kroppens naturliga läkningsprocesser. Dessa tankar är fyllda med bacta, en speciell vätska som får alla kroppsliga skador att läkas mycket fort och utan ärr.

Läkarrobotar är programmerade för att befrämja och rädda liv. De ska behandla alla skadade personer de kommer i kontakt med, oavsett vem det är. De kan inte fås att medvetet skada någon. I regel är det omöjligt att ändra detta beteende utan att fördärva programmeringen.

Eliten bland läkarrobotarna är kirurgrobotarna. De är relativt sällsynta och följer samma beteenderegler som andra läkarrobotar. Kirurgrobotar tar ett stort ansvar för sina patienter, och deras inbyggda önskan att rädda liv är så stark att det händer att de stänger av sig själva eller går sönder om de råkar ut för en situation där de inte kan utföra sin uppgift. Med tiden kan de ibland bli så erfarna att de fungerar oberoende av sina ägare och själva tar initiativ.

Förutom de vanliga medicinska kunskaperna har kirurgrobotar också precisionsverktyg för operationer. Många är också kunniga psykologer. I operationssalen är det få levande varelser som kan mäta sig med de logiska och objektiva kirurgrobotarna.

LÄKARROBOT TYP EMDE (MD)

Emde-o (MD-0): Diagnosrobot som undersöker patienten med känsliga fotoreceptorer, termometer, blodtrycksmätare, röntgen, ultraljudssond, magnetisk resonansavsökare, datortomograf och andra sofistikerade sensorer. Frågar också ut patienten om hur han eller hon känner sig, och analyserar samtidigt röstläge och kroppsspråk. Hjälper läkare att identifiera sjukdomar och skador.

Emde-ett (MD-1): Laboratorierobot. Utför kemiska prov, analyserar och isolerar bakterier, virus, gifter och sjukdomar. Arbetar tillsammans med medicindatorer och framställer vacciner, motgifter och antibiotika.

Emde-två (MD-2): Anestesirobot. Ger smärtlindring och narkos. Under operationer kontrollerar MD-2 blodcirkulation, andning och autonoma nervsystemets funktioner. Roboten kan också snabbt och säkert väcka medvetslösa personer.

Emde-tre (MD-3): Farmaceutisk robot. Analyserar, framställer och delar ut droger och läkemedel. Förekommer ofta i vanliga apotek. Ombyggda modeller används även av kriminella narkotikalangare. Imperiet har använt MD-3 till en mängd experiment med droger som man hoppats skulle förbättra truppernas prestationsförmåga, lojalitet och stridsmoral — med varierande resultat.

Emde-fyra (MD-4): Mikrokirurgisk robot utrustad med vibroskalpell, flexibla peanger och fiberoptik för att utföra små fina kirurgiska ingrepp. Servomotorer med låg utväxling ger dem de långsamma och exakta rörelser som behövs för denna typ av operationer.

Emde-fem (MD-5): Allmän läkarrobot. Kan beskrivas som en liten, mobil medicinsk dator. Används mest ombord på rymdskepp, när en levande läkare inte finns att tillgå eller är för dyr. MD-5 kan programmeras med den fullständiga medicinska bakgrunden för ett begränsat antal personer, vilket gör den perfekt till att övervaka folks hälsa under långa rymdfärder. Kan ge första hjälpen och utföra enklare operationer. Emde-femmorna är rymdens "husläkare".

Emde-serien från Industrial Automation har ersatt en äldre typ av läkarrobot som kallades "FX Medicinsk Assistent", sedan Medtech Industries som tillverkade den gick i konkurs för några år sedan. Men man kan fortfarande hitta gamla FX-robotar på många läkarstationer och sjukhus, där de ofta arbetar tillsammans med de imponerande Geentech Too-One-bee-robotarna. FX-7, till exempel, är vanlig som assistent till kirurger — både robotar och levande. Dess sofistikerade verktyg och lemmar utgör en extra uppsättning händer under komplicerade operationer.

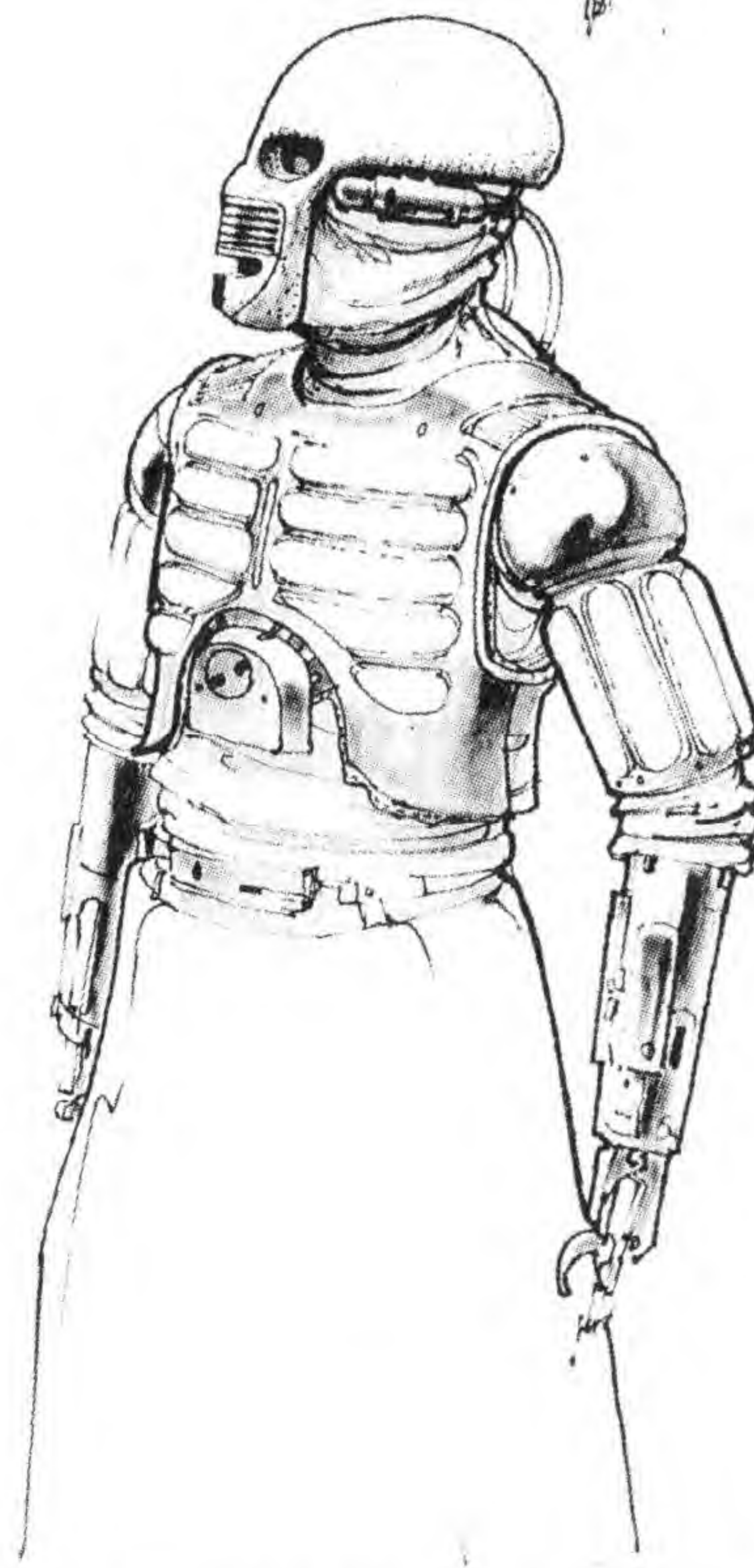
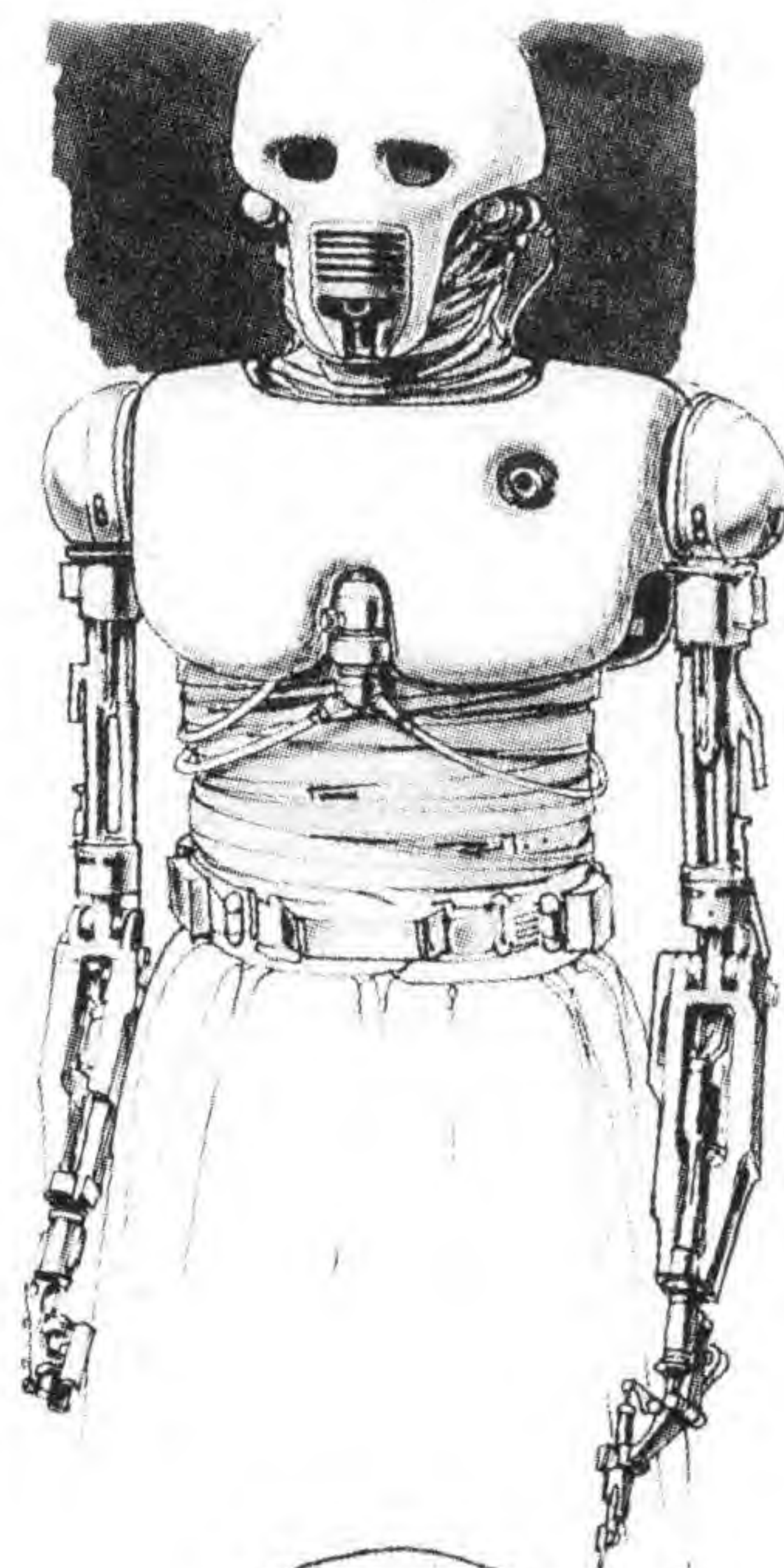
KIRURGROBOT TYP TVÅ-ETTBE

En av de äldre men mest lyckade kirurgrobotarna är Två-Ettbe från Geentech. Många av dem har arbetat utan fel i flera tiotals år och hela tiden skaffat sig mer erfarenhet och blivit skickligare. Det som saknas i fråga om modern elektronik kompenseras mer än väl av robotens utomordentliga programmering.

De här robotarna är rätt enkelt uppbyggda men har en nästan övernaturlig iakttagelseförmåga och talang. Många specialiserar sig på sådana områden som neurokirurgi eller optometri, men gemensamt har alla en grundläggande medicinsk expertis.

Två-Ettbe-robotar kan till och med utföra cybernetiska operationer, där man ersätter skadade kropps-

delar med automatiska mekaniska delar som integreras med det naturliga nervsystemet. På grund av deras stora användbarhet är de mycket eftersökta av alla slags militära förband. Många oberoende Två-Ettbe-robotar har frivilligt gått över till rebellerna.



SONDROBOTAR

Det har länge varit rutin att skicka ut sonder och sensorpaket för att utforska avlägsna, svårtillgängliga och farliga områden. Sådana apparater har emellertid många begränsningar. I bästa fall avsöker de en planets yta och sänder data till sin hemmabas. De har inga kognitiva funktioner och kan inte analysera eller dra slutsatser av sina observationer. Men robotteknologin har gjort det möjligt att utveckla en ny klass, sondrobotar, som är mycket kunnigare och mer pålitliga än enkla sonder och obemannade sensorpaket. Även när de har programmerats för att utföra ett visst uppdrag kan sondrobotar agera intelligent och självständigt. Det betyder att de kan följa oväntade ledtrådar, identifiera och undvika oväntade faror, minimera risker och bedöma vilka delar av den insamlade informationen som är intressanta för uppdragsgivaren. Många kan också skydda sig själva och sina data genom att gömma sig, fly eller till och med slåss. De samarbetar med sin omgivning och lär sig av erfarenheterna.

Sondrobotar började utvecklas före Klonkrigen hos Galalloy Industries, som ville leta efter metaller på obebodda planeter och asteroider. Det var högkonjunktur för metallindustrin och behoven av nya fyndigheter var enorma. Senare, när den gamla Republiken var stadd i snabb expansion på alla fronter, använde man sondrobotar för att utforska nya solsystem och rutter genom rymden. Sondrobotarna skickades i förväg, så att när människorna första gången reste till ett nytt solsystem hade man redan kar-

tor och markundersökningar från alla planeterna. Nuförtiden används sondrobotar nästan uteslutande för militära ändamål av Imperiets krigsmakt.

Trots att forskning med sondrobotar bara kostar en bråkdel av vad det kostar att skicka bemannade forskningsexpeditioner är det ändå mycket dyrbart att utforska okända planeter. Endast de största företagen och regeringarna har råd med det. Ett fåtal sondrobotar används fortfarande av industrin och forskningssentra. För det mesta handlar det om att leta efter malm eller skogar. Ryktet säger att vissa prisjägare också använder sig av sondrobotar. Såvitt man vet har Alliansen inga sondrobotar — och om de hade det skulle det förmodligen vara en noga bevakad hemlighet.

Det har funnits många olika slags sondrobotar, men endast ett fåtal verkligt lyckade modeller — sådana som visat sig kunna överleva svåra forsknings- eller spionuppdrag — tillverkas fortfarande i nämnvärda antal. De förses med olika utrustning beroende på vad de ska användas till — särskilt är det skillnader mellan militära och civila typer. Men grundutrustningen är densamma.

Alla sondrobotar har ett stort antal sensorer för att undersöka omgivningen. De fungerar bäst på nära håll, men undersökningar på långa avstånd är också möjliga. Det grundläggande sensorpaketet innehåller akustiska, elektromagnetiska, seismiska receptorer, rörelsesensor, och atmosfäranalysator. Radar, hydrofon, strålningsmätare, magnetisk fältstyrkemätare, kamera med zoomobjektiv och infrarödkänslig fotoreceptor tillhör också standardutrustningen. Sondroboten övervakar hela omgivningen men kan fokusera på en viss plats om det behövs. Det är sällan en sondrobot missar någon energiutveckling som sker inom dess räckvidd. De kan till och med uppfånga svaga signaler från avlägsna komlänkar och rörelser djupt under markytan.

Sondrobotarna analyserar alla insamlade data och söker efter mönster och sådant som strider mot det normala. I analysen jämförs de insamlade data med referensdata som finns lagrade i den inbyggda datorns minne. Programmeringen gör dem mycket nyfikna, och om de råkar ut för något ovanligt eller konstigt ger de sig sällan förrän de undersökt det till fullo. All information lagras och kan senare tas fram och analyseras, antingen av roboten själv eller av en större dator på dess hemmabas.

Sondrobotar finns i många olika utföranden, men den vanligaste är Imperiets standardsond. Den är ca 1,5 meter hög, sfärisk eller kupolformad för att undvika fientliga sensorsvep. Undertill sitter ett flertal kraftiga armar med olika verktyg. Med hjälp av armarna kan roboten samla prover, förankra sig, gräva fram saker i jorden, och manipulera andra maskiner och verktyg. Roboten förflyttar sig på hjul som fälls ut undertill, eller med repulsorer, beroende på terrängen. På militära uppdrag medför roboten ofta både offensiva vapen och en liten energisköld.

Kraftaggregaten är byggda för att ge roboten lång räckvidd.

SONDROBOT

Modell: Arakyd Viper

Höjd: 150 centimeter

Styrka: 4T

Färdigheter:

Laserpistol: 4T

Planetsystem: 4T

Söka: 4T

Utrustning:

Laserkanon:

Skada: 4T+2

Den kan arbeta i flera år utan service eller uppladdning. Effekten varierar, men de flesta har reservbatterier som de kan förlita sig på om det plötsligt behövs extra effekt.

I regel skickas en sondrobot ut i en kapsel från ett skepp ute i rymden. I militära sammanhang brukar kapseln vara konstruerad så att den ska efterlikna en meteorit när den inträder i planetens atmosfär — på så sätt kan roboten komma ned till ytan utan att avslöjas. Sådana kapslar används när det handlar om att spana mot ett mål och sända elektronisk information tillbaka till moderskeppet — dvs när man inte behöver få tillbaka själva roboten. När kapseln väl har kraschlandat måste roboten klara sig på egen hand. Den utför sitt uppdrag så gott det går, sänder informationen till moderskeppet, och avvaktar nya order.

Vetenskapliga och kommersiella sondrobotar fortsätter vanligtvis att undersöka och bevaka sin destinationsplanet till dess att en bemannad expedition anländer. Militära robotar gör ofta likadant men har också sekundära instruktioner om att spränga sin själva i luften om de inte återfinns inom en viss tid.

Andra typer av sondrobotar är försedda med egna rymdskepp som läggs i omloppsbana. Dessa "skepp" är föga mer än en kapsel som gör det möjligt för roboten att återvända till sin bas efter utfört uppdrag. En robot som arbetar från en sådan kapsel kan inte utföra några särskilt noggranna undersökningar av planetytan, bara allmän övervakning med långdistanssensorer. Kapseln har i regel inte tillräcklig motorkraft för att ta sig upp från ytan och kan därför inte landa. Men givetvis kan också landningsbara kapslar byggas om det behövs för ett särskilt uppdrag — det är en kostnadsfråga.

Vissa militära "jaktsonder" byggs in i en kapsel som kan färdas genom hyperrymden. Med hjälp av ett sofistikerat sensorsystem kan de iakttä ett skepp som hoppar till hyperrymden och analysera vart det är på väg. Sedan kan jaktsonden följa efter, och med lite tur lyckas följa sitt villebråd till dess destination. De bästa jaktsonderna klarar upp till tre hyperrymdshopp innan bränslet tar slut.

Alla sondrobotar sänder sina data i krypterad form. Kejserliga sondrobotar arbetar i hemlighet och försöker undgå upptäckt. Även kommersiella robotar kan behöva skydda sina data från konkurrerande företags nyfikna öron. Till och med protokollrobotar med deras enorma språkkunskaper har svårt att dechiffrera de modernaste sondrobotarnas sändningar.

Kommersiella sondrobotar är vanligen inte beväpnade — kejsarens lagar förbjuder för övrigt all användning av sondrobotar inom Imperiet. Imperiets egna robotar är däremot alltid försedda med åtminstone en liten laserkanon, och andra vapen monteras på efter behov.

VANLIGA TYPER AV MILITÄRA SONDROBOTAR

Bevakning: Runt en kejserlig flotta patrulleras rymden alltid av TIE-jaktskepp. Men ofta skickar man också ut sondrobotar som övervakar trafiken och kan ge snabb varning om något hot nalkas. Sådana vaktsonder ligger sällan stilla mer än några dagar. De flyttar sig hela tiden i komplicerade mönster för att undvika att deras positioner kartläggs.

Jakt: Efter en strid skickar man ofta ut sondrobotar för att förfölja flyende rebeller, smugglare och andra fiender. Om de gör sina beräkningar väl och har lite tur kan dessa sondrobotar följa fienden genom hyperrymden till deras hemmabas. Sondroboten återvänder sedan till flottan med information om vart fienden tog vägen.

Räddning: Efter rymdstrider händer det att man låter sondrobotar söka igenom en sektor, och även närbelägna planeter, för att hitta livbåtar och flyktkapslar. Sådana omfattande sökningar brukar bara förekomma när högre officerare eller viktiga fångar saknas.

Sökning: I allt större utsträckning använder Imperiet sondrobotar för att hitta rebellernas baser och skepp. Man skickar ut hundratals sondrobotar i taget för att söka igenom ett misstänkt område eller på rent slumpmässiga platser. Sådana sondrobotar förstör för det mesta sig själva om de blir upptäckta, för att rebellerna inte ska kunna veta säkert vad det var för en maskin de hittade. Man vill inte heller att sondrobotar ska falla i Alliansens händer. Sondrobotar söker också efter pirat- och smugglarbaser när sådana kriminella grupper häjningar blir alltför svåra.

MÖRDARROBOT

Modell: Eliminator 434 (tillverkaren okänd)

Höjd: 180 centimeter

Styrka: 5T

Färdigheter:

Laserpistol: 5T

Söka: 5T

Utrustning:

Laserkanon:

Skada: 6T

Chockmissilramp:

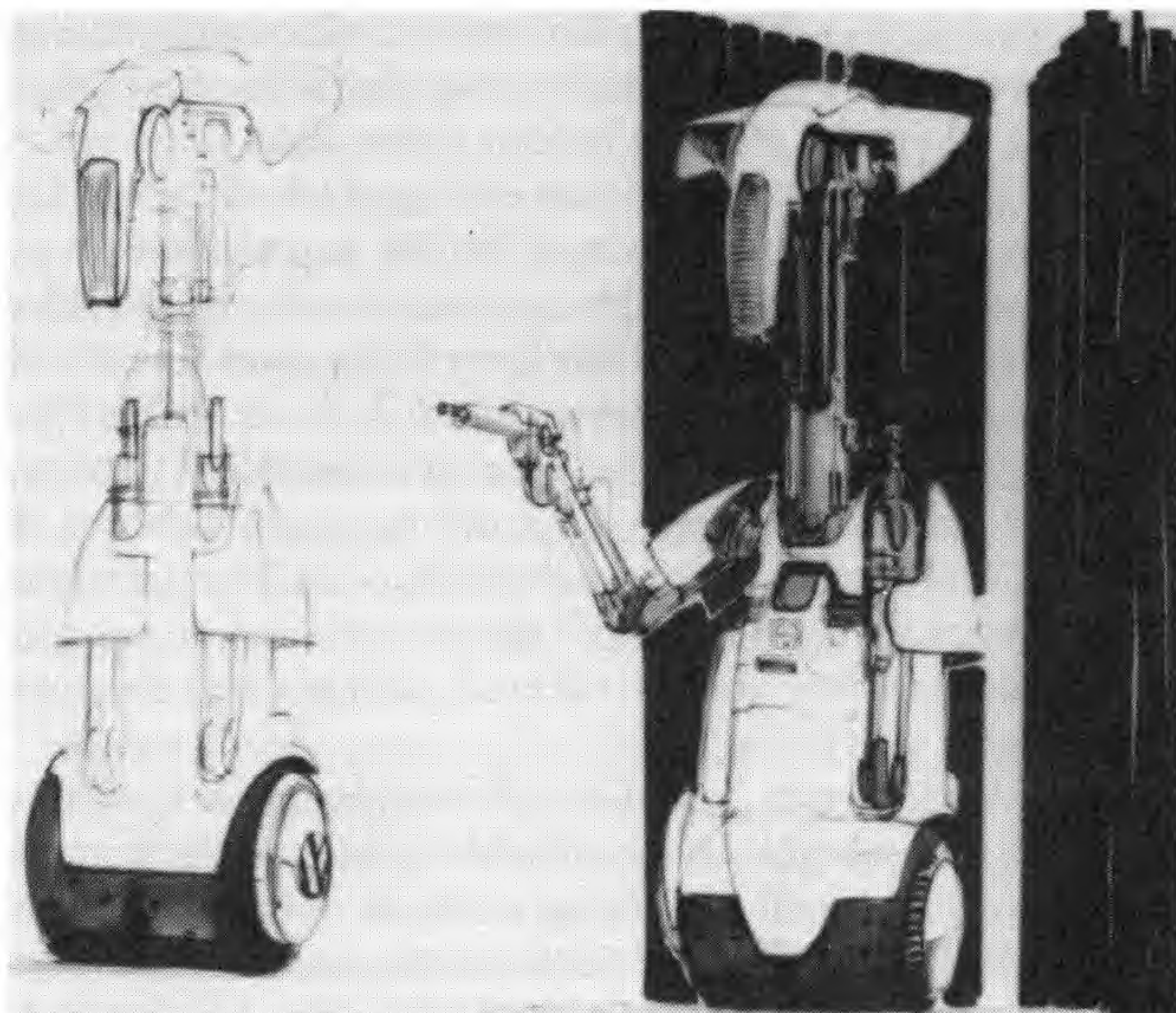
Skada: 7T

MÖRDARROBOTAR

Mördarrobotar är intelligenta dödsmaskiner — automatiska vapen som är programmerade att leta rätt på ett speciellt mål och förstöra det, utan hänsyn till robotens egen säkerhet. Trots att de varit förbjudna i flera tiotals år finns det fortfarande ett okänt antal kvar runt om i galaxen. Uppskattningarna varierar från några tusen (i de yttre territorierna) till flera miljoner över hela galaxen. Det är okänt hur många som är passiva och hur många som aktivt följer sin primära programmering. Det finns nästan inga uppgifter om hur många som tillverkats, och de data som finns är strängt hemligstämplade.

Mördarrobotar är för det mesta utrustade med ett eller flera energiprojektilvapen och diverse andra dödsinstrument som gör dem till formidabla motståndare. De är mycket bra på att gömma sig, stå absolut stilla och röra sig ljudlöst. Därför får de i regel in första skottet, vilket statistiskt ger dem över 90% framgång i sina uppdrag. Deras reflexer är snabbare än någon människas och de flesta xenomorfers, och de har vanligtvis större styrka. Det finns tusentals kända modeller, eftersom de flesta byggts i små serier och varit speciellt anpassade till en viss miljö.

Mördarrobotar kan vara allt från enkla mobila vapenplattformar (t. ex. de klassiska "Inbrytarna" som ofta förekommer i holofilmer), till ytterst intelligenta och sofistikerade robotar som kan arbeta oberoende i flera år, utan att behöva ta emot instruktioner av levande befäl. Enklare mör-



darrobotar (som Inbrytare) är egentligen inte riktiga robotar; de kan varken lära av erfarenheter eller dra komplicerade slutsatser. Snarare bevakar de en viss plats och angriper ett identifierat offer om det visar sig där.

En verklig mördarrobot tar reda på var offret finns, spårar det dit, skaffar relevant information och planerar avlivningen så att offret inte ska ha en chans att klara sig. Sådana mördarrobotar ser ut som vanliga fredliga robotar och kan utföra många av dessas uppgifter. Deras defensiva system består till stor del av konfliktförebyggande personlighet och tolkning av kroppsspråk, vilket hjälper dem att undgå upptäckt och förbli okända.

Terrängen avgör i regel vilken förflyttningsmekanism roboten har. Vissa mördarrobotar har dock även repulsorsystem för att kunna flytta sig snabbt och obehindrat i alla omgivningar. Robotarna finns i alla storlekar, från halvmeters glober till verkliga jättar som är lika långa som wookiees.

Från början användes mördarrobotarna av polisen för att hitta och eliminera specifika mål, t. ex. farliga förrymda brottslingar. De hade stor framgång med sådana uppgifter under Republikens dagar. Senare utvecklades militära typer, "vaktrobotar" som kunde användas som soldater och vaktposter i galaxens otämjda ytterområden. Sådana robotar såldes till planetregeringar, adelsmän, politiska ledare och företagssektorn. Snart stod det dock klart att de kunde bli överlägsna på en mörkare, mer ondskefull sysselsättning.

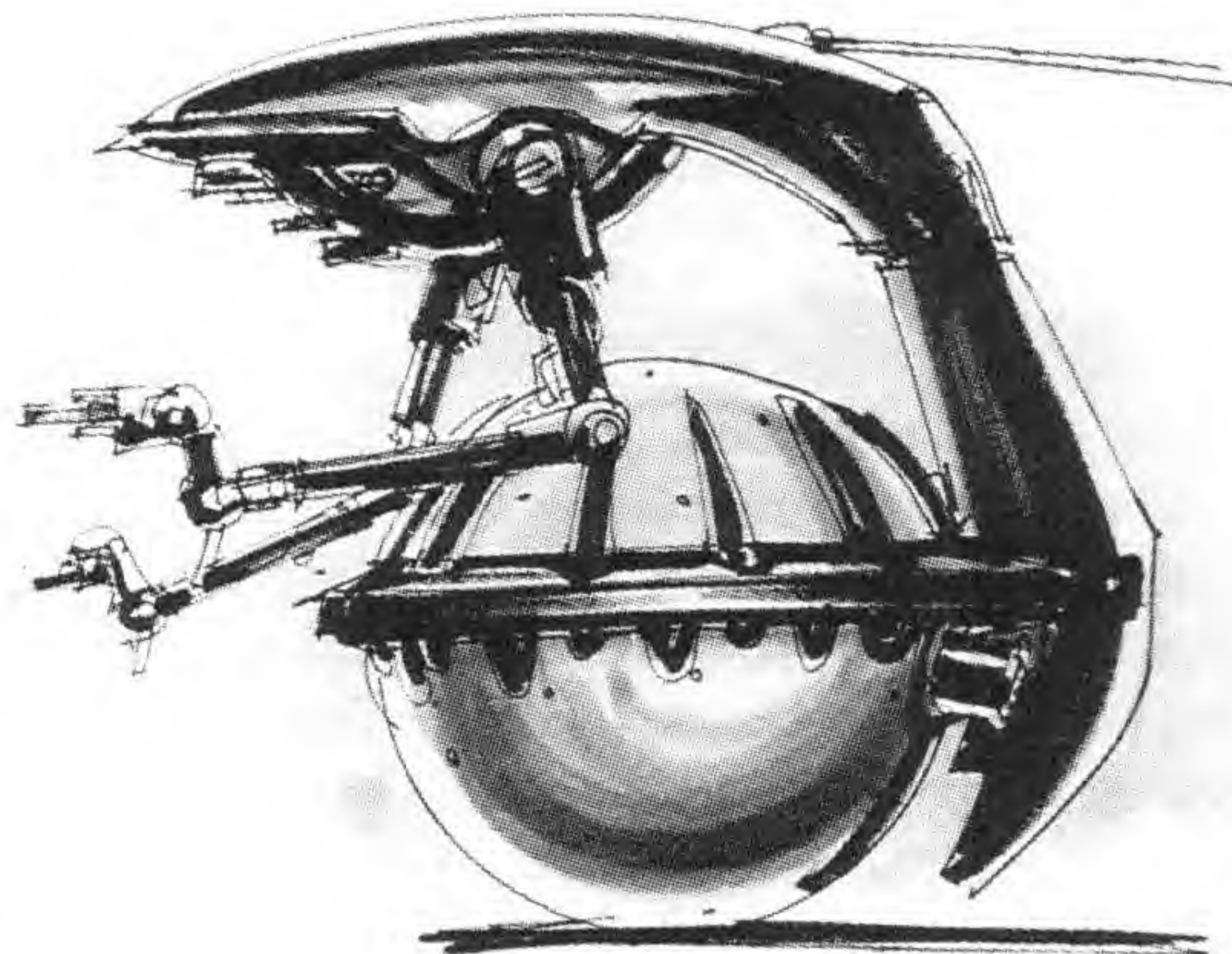
Lokala krigsledare, smådiktatorer och kriminella bossar upptäckte att de här robotarna snabbt kunde ge dem makt utan personlig risk. Snart var mördarrobotarna i farten överallt, när någon ville eliminera en konkurrent eller en ovän. Ingen gick säker från dessa mördare, ingen var immun från deras dolska angrepp.

Så fort användningen blev mer omfattande började myndigheterna reagera. Men det hindrade inte folk att använda dem. Utanför galaxens centrum blev fruktan för mördarrobotar en

ständig plåga bland de rika och berömda. Senaten försökte förbjuda robotarna, men republiken var stadd i förfall och dess inflytande var en döendes sista kraftlösa suck. Till råga på allt började vissa senatorer själva använda mördarrobotar för att stärka sina vacklande maktpositioner.

Under Republikens sista tid blev både lönnmord och misstag allt vanligare. Många gånger råkade robotarna döda fel person, ofta skadades oskyldiga åskådare av deras hänsynslösa angrepp. Flera gånger hände det att en mördarrobot som blivit omringad sköt vilt omkring sig och dödade massor av folk. På Caprioril, en annars lugn och fredlig planet, dödade en enda robot 20.000 personer på en sportarena. (Den ansåg att massiv eldgivning var det effektivaste sättet att döda sitt offer, guvernör Amel Bakin, som befann sig bland publiken.) Massmedia gjorde stor affär av det, och opinionen krävde att alla mördarrobotar skulle förstöras.

Naturligtvis har det alltid varit förbjudet att använda mördarrobotar. Men ett förbud mot tillverkning, försäljning och innehav av dem kom inte förrän den nya ordningen införts och folk försökt använda mördarrobotar mot Imperiet. Man upptäckte att de kunde ta sig in även i mycket välbevakade militärbaser, kontor och även ombord på flottans rymdskepp. Flera tyranniska regeringstjänstemän mördades innan man fick fram effektiva (men inte hundra procentigt framgångsrika) motmedel. I det mest kända fallet misstänker man att det var en mördarrobot som dödade besättningen på skytteln Sark I, vilket fick den att störta mitt i Kejsarliga Palatset på Weerden, varvid storinkvisitorn Lord Torbin omkom.



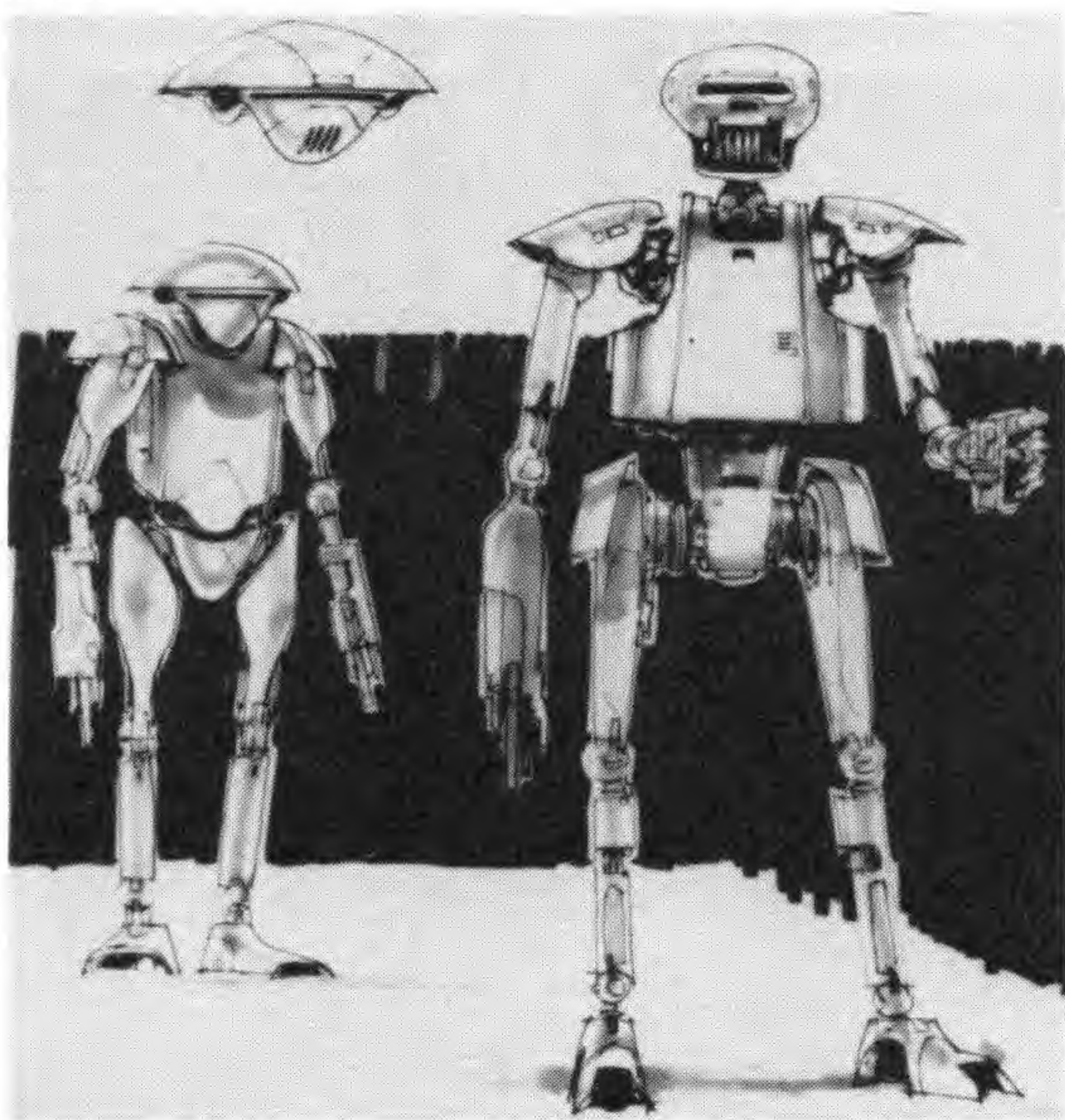
Numera gäller ett kejsarligt edikt som förbjuder tillverkning, försäljning och innehav av mördarrobotar. Straffet är döden. Personer som hyser, gömmer, reparerar eller hjälper mördarrobotar straffas också mycket strängt.

Trots detta finns fortfarande många mördarrobotar på fri fot. Självtändiga mördarrobotar, "bovar", är rätt vanliga och ofta de farligaste. De är oberäkneliga och tar inte order av någon. De försöker fullfölja sitt program enligt sin egen, ofta sneda, tolkning.

Experter har spekulerat att en mördarrobots snäva fokusering och starka strävan att lyckas med sitt uppdrag så småningom börjar dominera över andra delar av dess programmering och logik. Inlärningsmodulerna börjar evaluera ny information uteslutande med hänsyn till dess värde för uppdragets utförande. Detta fenomen, tillsammans med en mycket stark inbyggd överlevnadsinstinkt, kanske kan förklara varför så många mördarrobotar har överlevt så länge efter det att de slutat ta order av levande varelser eller ha något umgänge med dem.

De flesta "bovar" utförde sitt ursprungliga uppdrag för länge sedan och väntar nu på nya order som de aldrig kommer att få. Logiskt sett borde dessa robotar ha stängt av sig själva. Men tyvärr blev många av dem rastlösa och började söka efter nya uppdrag på egen hand. Andra bestämde sig för att deras uppdrag inte skulle vara slut förrän alla medlemmar av en viss politisk grupp var eliminerade. Ett fåtal omtolkade till och med sin programmering så att den kom att innebära förintelse av alla levande varelser. De sistnämnda är naturligtvis de farligaste.

Självtändiga mördarrobotar börjar ofta jaga "alternativa" eller "sekundära" mål utifrån sitt ursprungliga uppdrag, även om de eliminerat sitt huvudmål.



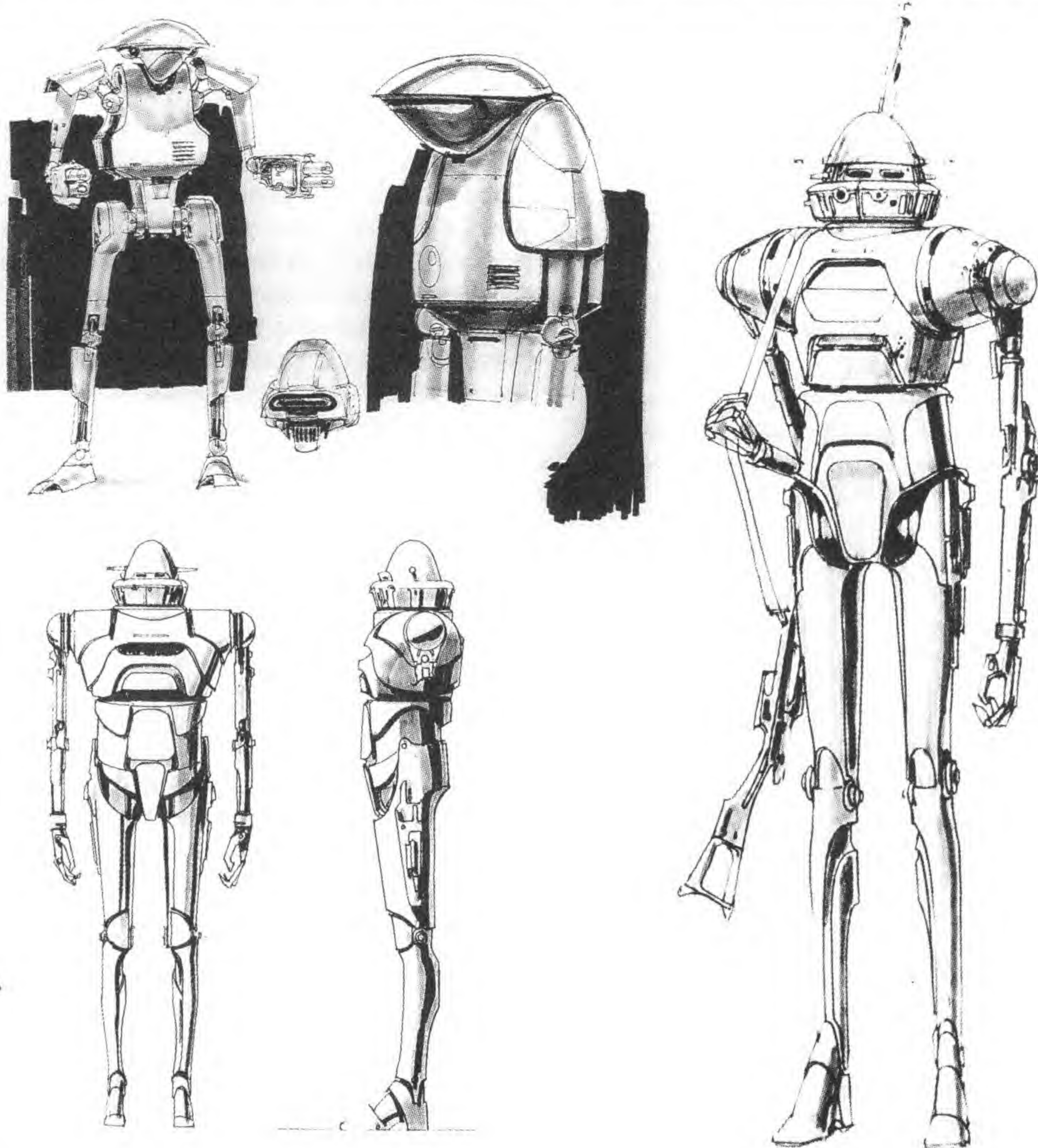
Andra tolkar om sina instruktioner för att få fram nya mål. Många jagar brottslingar och laglösa som ett slags självständiga prisjägare, vanligen i samarbete med levande varelser för att dölja sin identitet. En del blir vilda och ägnar sig åt att slumpmässigt skjuta folk som har någon anknytning till deras ursprungliga mål, t. ex. samma familj, samma yrke, eller till och med samma art. Sådant är dock sällsynt, men när det händer brukar det bli många dödsfall innan man lyckas förstöra roboten.

Vissa mördarrobotar har också hamnat inom den organiserade brottsligheten. Pirater använder mördarrobotar för att sabotera skepp, och maffiabossar som den ökände Jabba the Hutt och Ploovo-Två-För-En sägs använda dem för många obehagliga uppgifter.

Man tror också, även om det är praktiskt taget omöjligt att bevisa, att en del brottsbekämpande myndigheter i hemlighet använder mördarrobotar.

De registreras då som liknande men lagliga robotar, t. ex. spanings- och förhandlingsrobotar. Lokala polismyndigheter kallar dem "taktiska situationsspecialister", "övervakningsrobotar", "vapenkalibratorer" eller "fjärrpolisrobotar". Trots att de används för goda ändamål — t. ex. att rädda gisslan och bekämpa terrorister — bryter de ofta mot alla normala procedurer, regler och lagar och eliminerar besvärliga oppositionella, misstänkta, och politiska motståndare.

Man vet också att kejserliga styrkor, särskilt Interna Säkerhetsdivisionen (ISD) använder mördarrobotar. Vissa källor påstår att en tredjedel av alla hemliga gripanden och mord på hög nivå som utförs av ISD sker med hjälp av mördarrobotar, fast en levande agent också brukar finnas på plats. Man vet inte om ISD har något hemligt tillstånd att använda mördarrobotar eller om de gör det ändå.



4. KEJSERLIGA BASER

Imperiets järnhand håller galaxen i ett strupgrepp, eftersom flottan snabbt kan sändas vart som helst där den behövs. Men det är de kejserliga garnisonerna som upprätthåller kejsarens makt och ger en mer permanent närvaro på de planeter man styr. Dessa mörka, hotfulla byggnader injagar rädsla och oro hos alla som kommer i närheten. Eftersom de tillverkas av färdiga moduler som sätts samman på platsen kan man upprätta en garnison mycket snabbt var som helst.

En garnisonsbas fyller många funktioner, från vetenskapliga och diplomatiska till rent militära. På utvecklade planeter kan en bas vara en forskningsstation eller en industriell bas för att utnyttja naturresurser. På planeter med primitiv kultur kan det vara fråga om att studera xenomorfer eller förhandla fram handelsavtal. Men det viktigaste syftet med en garnison är att visa Imperiets styrka. Vid sidan av sina andra funktioner är alla sådana baser också militära anläggningar med uppgift att kuva och skydda planeter inom Imperiet.

Normalt används garnisonerna för att slå ned uppror, upprätthålla krigslagar, avskräcka pirater och stödja den lokala regeringen. Man skyddar också industrier, bränslekällor, viktiga hamnar och städer, och andra installationer av betydelse för Imperiets maktapparat. Genom att man använder miljöstyrande maskiner kan man hålla garnisoner även på planeter med mycket fientliga naturförhållanden, till och med på asteroider utan atmosfär. Därför kan garnisonerna sträcka ut Imperiets makt vart som helst.

EN NORMAL BATALJONGARNISON

PERSONAL

De flesta garnisoner har en total personalstyrka på ungefär 3000 personer. Den största enskilda enheten är stormtrupperna, som består av 800 man. Därmed har man tillräcklig militär styrka för att kväsa de flesta typer av motstånd. Övrig stridande personal består av piloter, artillerister och säkerhetsfolk. Basen står under befäl av en general, som under sig har en adjutant, stormtruppernas officerare, artilleri- och vetenskapsofficerare, och den kejserliga underrättelsetjänsten. Dessutom har garnisonen en mängd understödspersonal, diplomater, handelsagenter, sjukvårdspersonal, forskare, tekniker, ingenjörer och kontorister.

Personalen är uppdelad i flera tjänsteenheter, vilket underlättar en stor bredd i verksamheten. Dessutom innebär det att handeln, forskningen och den diplomatiska verksamheten står under beskydd av militären och därför också lätt kan övervakas.

YTRE FÖRSVARSANLÄGGNINGAR

Anläggningens yttre gräns markeras av ett tio meter högt elektriskt "dödsstaket" med högspänning. I

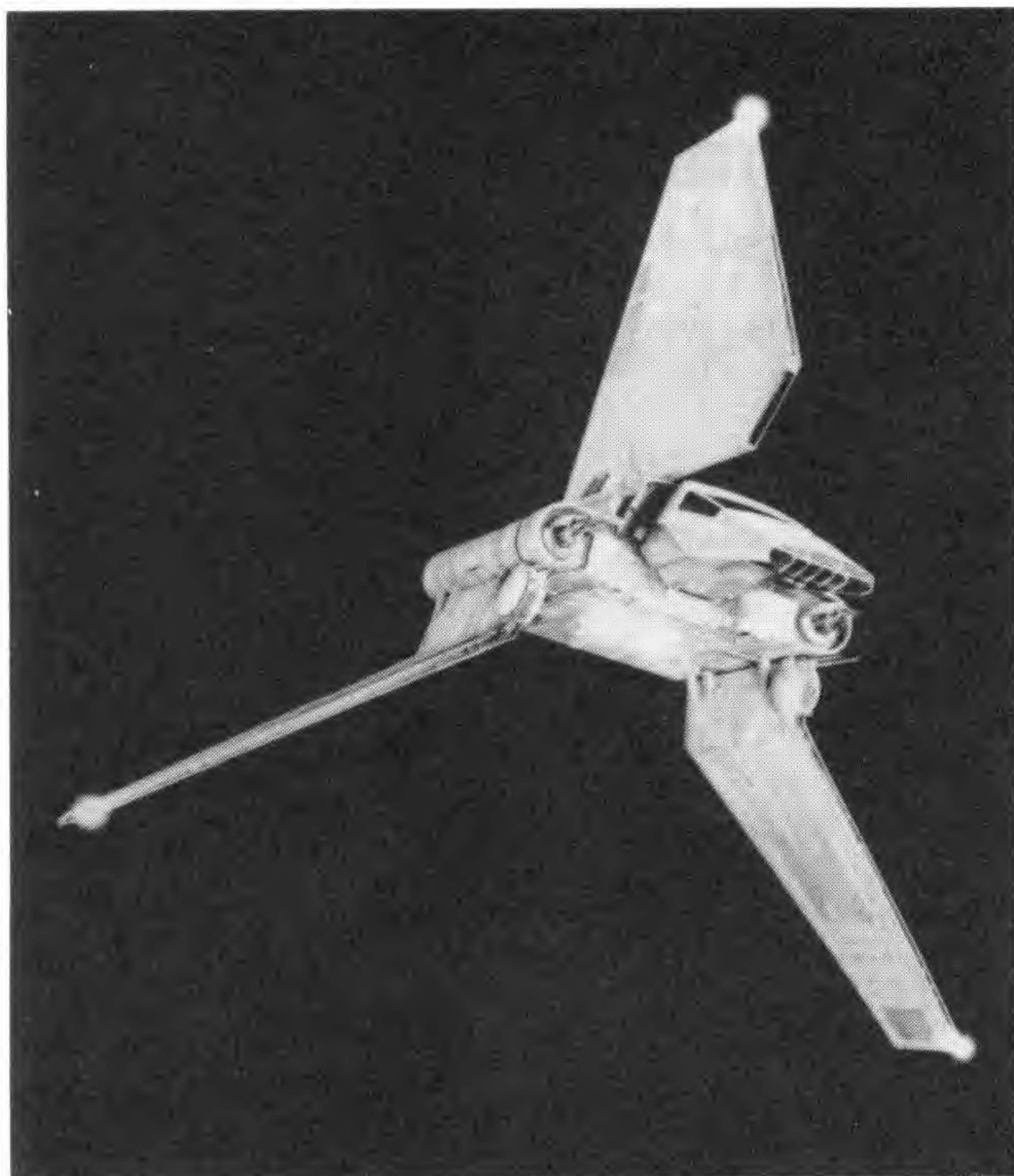


staketet finns flera ingångar, var och en skyddad av två porttorn. Mellan porttornen finns ett kraftfält som måste stängas av innan man kan passera. Dessutom finns höga bevakningstorn en bit innanför staketet, med cirka 100 meters mellanrum. De är förbundna med en bepansrad skyttegång cirka 20 meter över marken. Dessa skyttegångar patrulleras dygnet runt av stormtrupper som använder sensorer, strålkastare och robotar för att avslöja eventuella försök till intrång. Dödsstaketet kontrolleras från vakttornen. Man kan höja eller sänka spänningen, eller stänga av vissa sektioner.

Mellan dessa yttre försvarsverk och själva basen finns alltid fjärrstyrda minfält, modifierade sondrobotar och AT-ST pansarklivare. Kraftiga energisköldar skyddar basen från luftangrepp. Själva garnisonen är en tungt bepansrad byggnad — de yttre väggarna är upp till 10 meter tjocka vid marken. På byggnadens nedre del finns sex dubbla tunga laserkanoner och på den övre delen sitter tre tunga dubbla turbolasers. Man har också kraftiga traktorstrålar som kan fånga in små anfällande skepp eller andra flygande farkoster man vill undersöka. Traktorstrålarna kan också användas för att hjälpa TIE-skeppen vid start och landning.

UNDERJORDISKA ANLÄGGNINGAR

Kraftgeneratorerna och reservgeneratorerna finns under jorden. Här ligger också de generatorer som driver traktorstrålarna och energisköldarna, liksom miljökontrollen och avfallshandlingen. Vissa lagerutrymmen finns också under jorden.



PERSONAL OCH FORDON VID EN KEJSERLIG GARNISON

Personal

Stormsoldater	800
Spanare	40
Fräsar-tekniker	10
Jaktpiloter TIE	40
Markpersonal TIE	60
Flygledare	25
Sensortekniker	25
Artillerister/vapentekniker	100
Besättningar pansarklivare	50
Tekniker pansarklivare	80
Underrättelseofficerare	50
Säkerhetstjänst, fängelsevakter	150
Vakter, yttre försvar	200
Befäl	300
Handelsdelegation/Diplomater	70
Servicepersonal	500
Teknisk servicepersonal	200
Forskare	200
Sjukvårdpersonal	100
Summa	3.000

Fordon

TIE jaktskepp	40
AT-AT pansarklivare	10
AT-ST pansarklivare	10
Repphojar	40
Fräsare	60
Diverse fordon	100
Summa	260

HANGAR FÖR

MARKFARKOSTER

Tunga lasersäkra dörrar, 25 meter höga, kan stängas för att försegla hangaren för markfordon. Denna väldiga lokal går genom fem våningar i basen och har plats för alla markfordon. Här förvaras AT-AT och AT-ST pansarklivare, repphojar, XP-38 fräsare, lastlyftare och diverse byggnadsfordon.

FÄNGELSE

Fängelset ligger i en särskild avdelning och upptar fem våningar från marken och upp.

Fängelserna i kejserliga garnisoner betraktas som praktiskt taget omöjliga att fly från. Här förvaras lokala brottslingar, tillfångatagna rebeller och politiska fångar. Många garnisoner i de yttre sektorerna tjänar som fängelser för obekväma individer som Imperiet vill hålla i säkert förvar. På tredje våningen finns en utgång till landningsplattformen och servicedockan för AT-AT. Därigenom kan fångar tas in eller ut med största möjliga säkerhet.

HANGAR FÖR JAKTSKEPP

På våning sju finns hangaren för basens TIE-jaktskepp. Man har tre skvadroner som består av en blandning av olika modeller och två TIE-bombare. Vissa garnisoner har fler bombare, andra färre, beroende på deras uppgifter. Jaktskeppen hänger i särskilda ställningar i taket, och hangaren rymmer 40 stycken normalstora TIE. Mitt på denna våning finns kommandocentralen för jaktskeppen. När skeppen ska användas lyfts de upp till start- och landningsplattformen med hjälp av tre hissplattformar, och slungas upp i luften av basens traktorstrålar.

Piloterna klättrar över ställningarna i taket för att nå sina skepp. Så fort en pilot hoppat ned genom

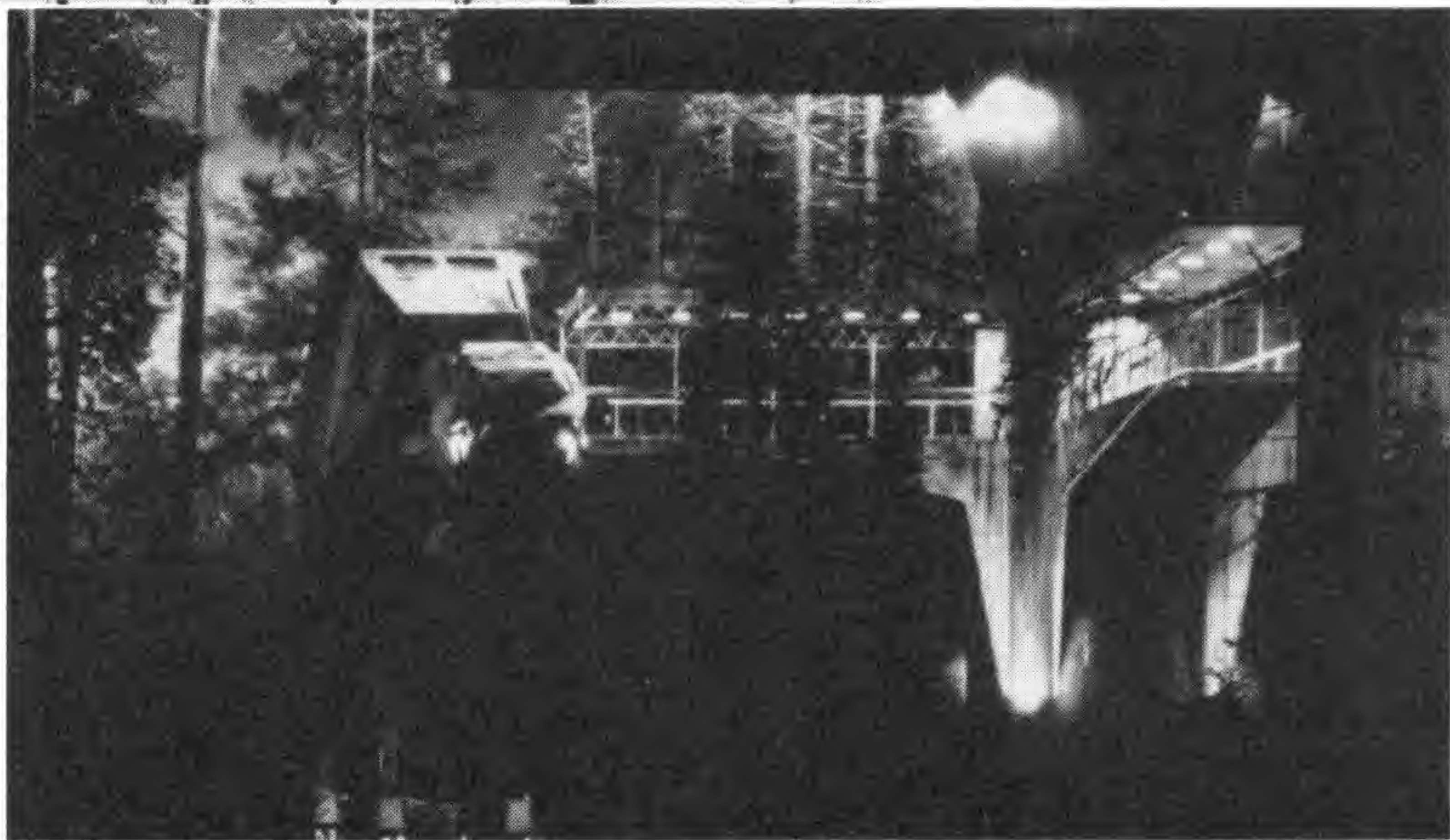
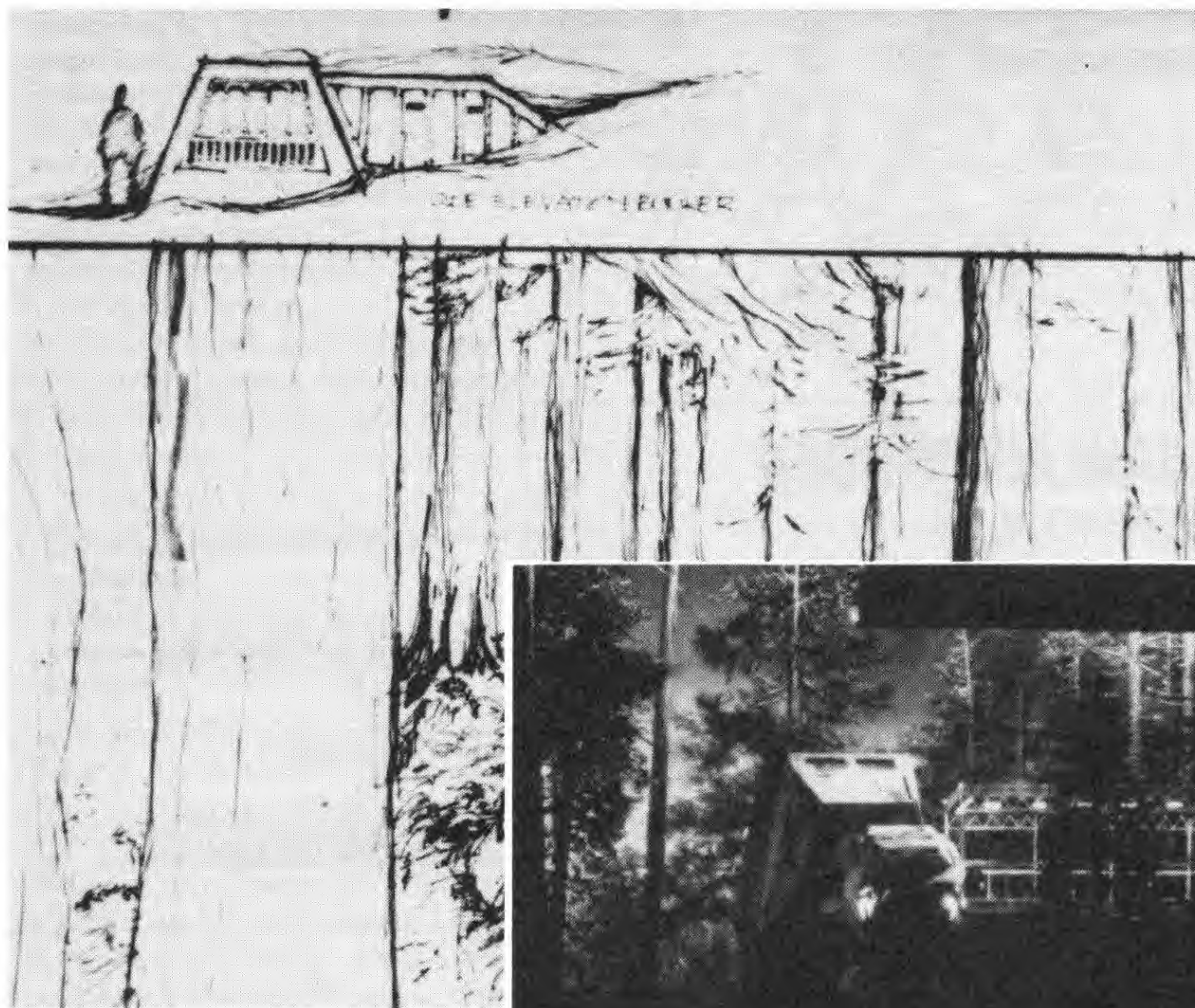
luckan förs skeppet med automatiska traverkranar till hissen. Skulle hissarna bli skadade kan man generera antigravitationsfält i hisschakten i stället.

Man har alltid ett antal TIE-skepp i full beredskap — hur många beror på basens beredskapsnivå. Vid högsta larmberedskap håller man hela tiden hälften av skeppen bemannade och klara att lyfta genast. Resten kan vara i luften inom fem minuter. Vid normal beredskapsnivå behöver man tio minuter för att få jaktskeppen i luften.

START- OCH LANDNINGSPLATTFORM

När skeppen kommer upp med hissplattformarna står de mitt i starka traktorstrålar. Visserligen skulle man kunna starta manuellt, men för att undvika alla de risker detta medför med de oerhört starka och snabba jaktskeppen nere på marken, använder man traktorstrålarna i stället. De ställs i omvänd polaritet och skjuter iväg skeppen från basen. När skeppen väl är uppe i luften tar piloterna över.

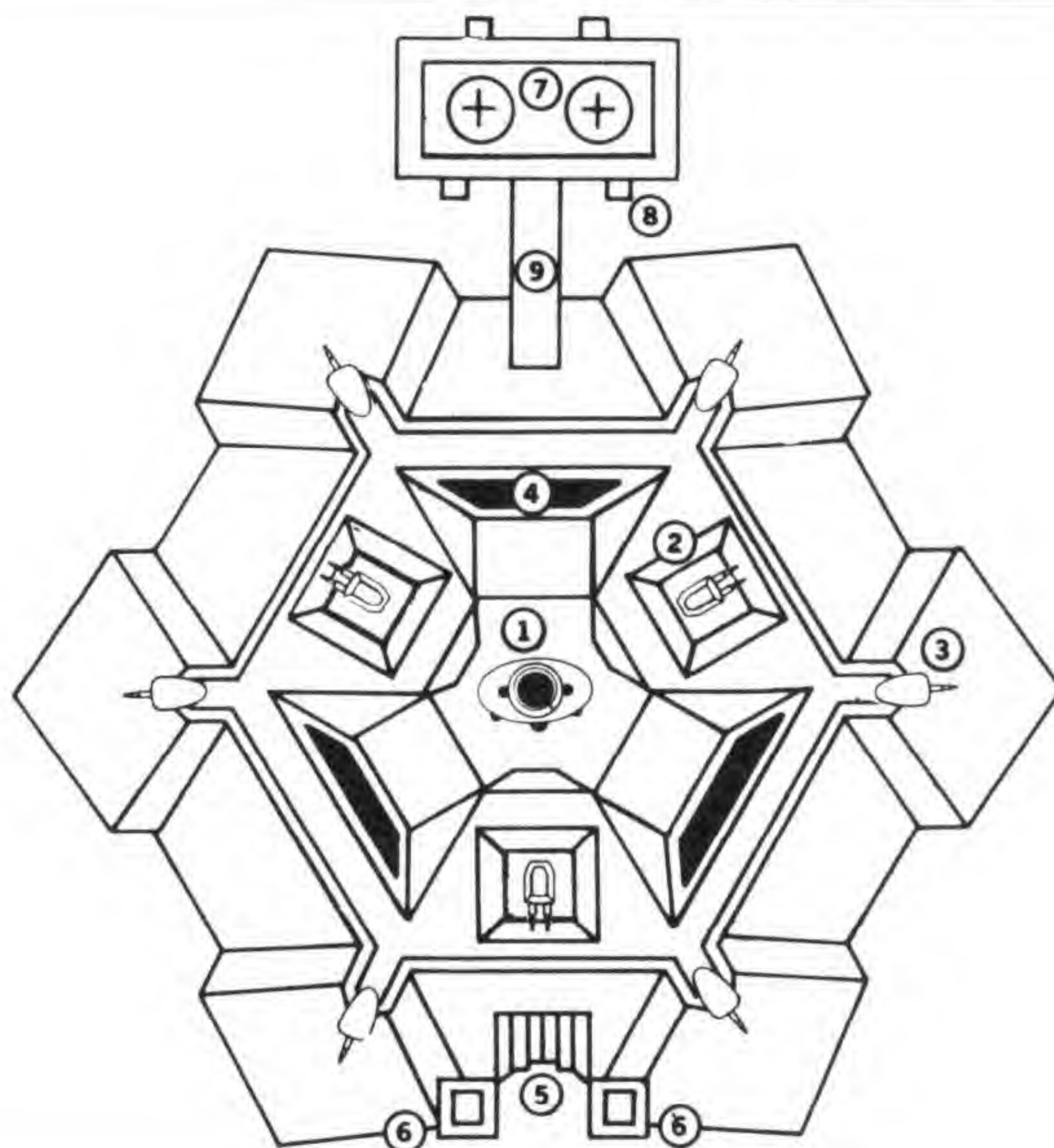
Återvändande skepp tas också in med traktorstrålar, som ger säkra och mjuka landningar. Det är särskilt användbart om ett inkommande skepp är skadat.



EXTERIÖR, SEDD UPPIFRÅN

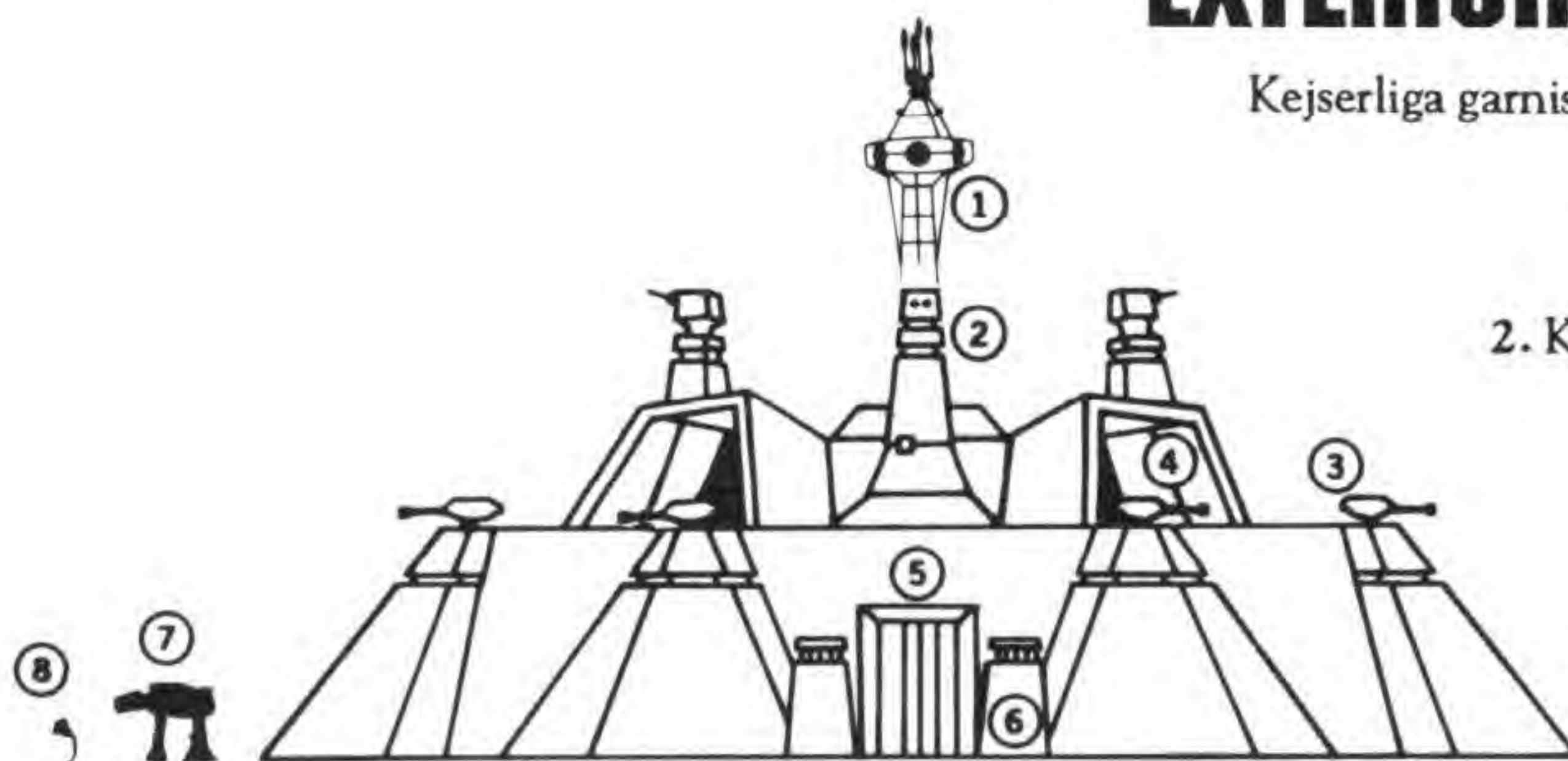
1. Sensortorn
2. Kanontorn för tunga dubbla turbolaserkanoner
3. Kanontorn för tunga laserkanoner
4. Starttunnlar för TIE-jakt
5. Lasersäkra dörrar
6. Vaktorn
7. Landningsplattform för skyttlar
8. Servicedocka för AT-AT pansarklivare
9. Förbindelseramp

Den monteringsfärdiga mångfunktionella kejserliga basen utgör ryggraden för Imperiets ockupationsstyrkor. Dessa kraftigt befästa och beväpnade komplex har upp till 10 meter tjocka väggar som skydd mot markattacker, och mycket kraftfulla energisköldar som skydd mot attacker från ovan.



EXTERIÖR, SEDD FRÅN SIDAN

Kejserliga garnisoner har en bemanning på sammanlagt 3.000 personer och många fordon av skilda slag.



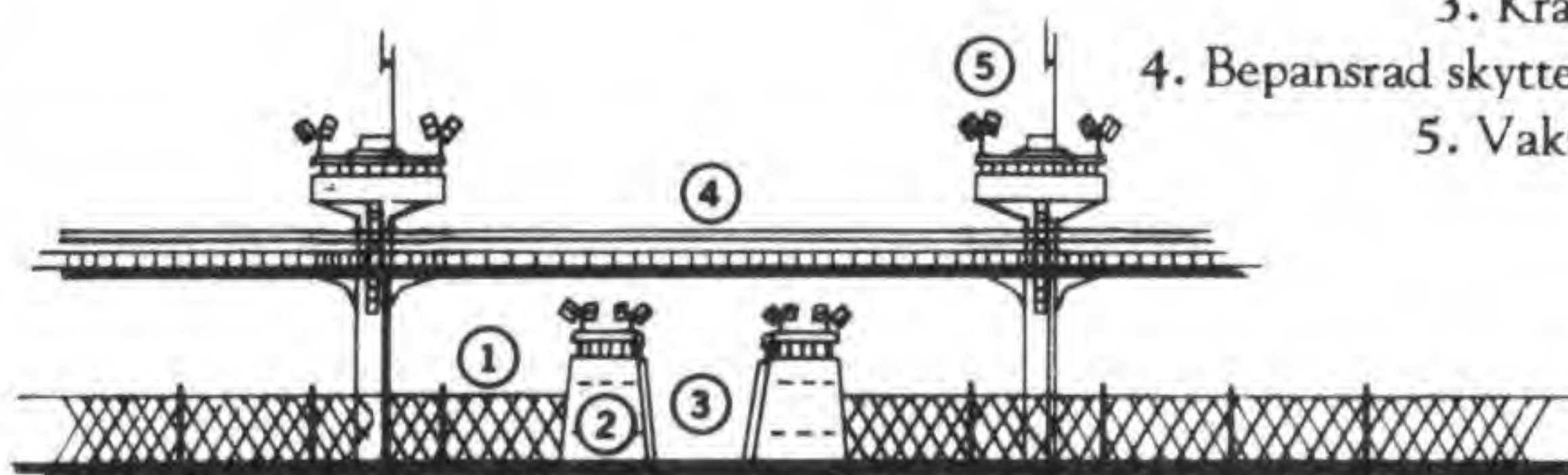
1. Sensortorn
2. Kanontorn för tunga dubbla turbolaserkanoner
3. Kanontorn för tunga laserkanoner
4. Starttunnlar för TIE-jakt
5. Lasersäkra dörrar
6. Vaktorn
7. AT-AT pansarklivare (skalenlig)
8. AT-ST spanarklivare (skalenlig)

YTTRE FÖRSVARSANLÄGGNINGAR

Anläggningens yttre gräns markeras av ett tio meter högt elektriskt "dödsstaket" med högspänning. I staketet finns flera ingångar, var och en skyddad av två porttorn. Mellan porttornen finns ett kraftfält som måste stängas av innan man kan passera. Dessutom finns höga bevakningstorn en bit innanför staketet, med cirka 100 meters mellanrum. De är förbundna med en bepansrad skyttegång cirka 20 meter över marken. Dessa skyttegångar patrulleras dygnet runt av stormtrupper.

Andra yttre försvarsverk är fjärrstyrda minfält, modifierade sondrobotar och AT-ST pansarklivare.

1. Dödsstaket med högspänning
2. Porttorn
3. Kraftfält
4. Bepansrad skyttegång
5. Vaktorn



START- OCH LANDNINGSPLATTFORM

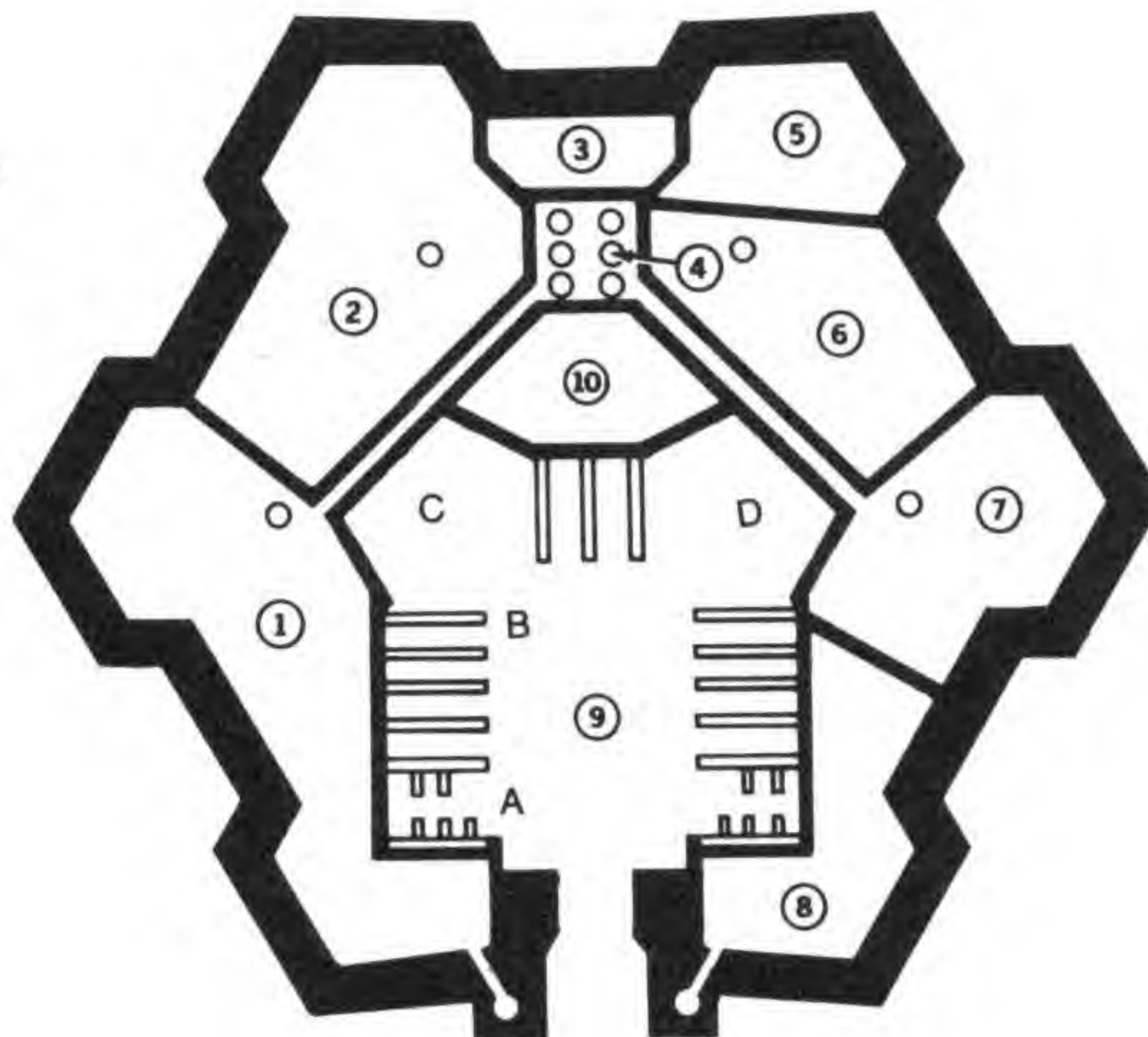
Upp till två skyttlar av lambdaklass och fyra AT-AT pansarklivare kan samtidigt dockas till plattformen. En lastramp leder direkt från plattformen till garnisonen.



INTERIÖR, VÅNING 1-5

I de nedersta fem våningarna är alla rum lika stora, byggda runt omkring den stora hangaren för markfordon som sträcker sig genom alla fem våningarna. Nedan anges vad rummen på de olika våningarna används till.

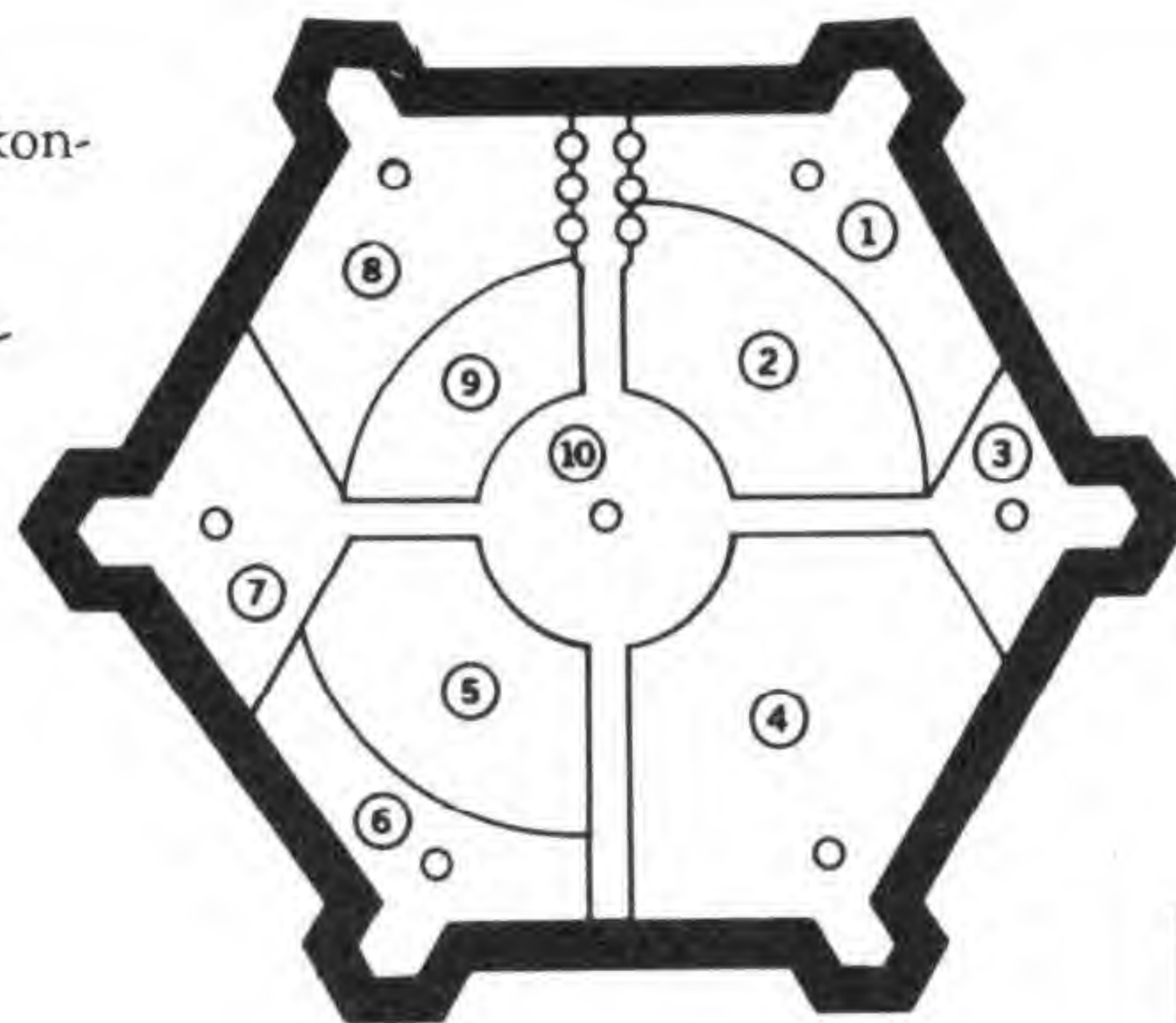
1. Vån. 1-2: Förrådsutrymmen
Vån. 3-4: Vapenförråd
Vån. 5: Gymnastiksal och fritidsutrymmen
2. Vån. 1-3: Bostäder för stormtrupper
Vån. 4-5: Bostäder för säkerhetspersonal
3. Vån. 1-5: Säkerhetsavdelning
4. Vån. 1-6: Turbohissar
5. Vån. 1-5: Fängelse
6. Vån. 1-5: Bostäder för teknik- och servicepersonal
7. Vån. 1-2: Verkstäder (våning 1-2)
Vån. 3: Sjukvårdsavdelning
Vån. 4-5: Laboratorier
8. Vån. 1-2: Förrådsutrymmen
Vån. 3-5: Robotverkstäder
9. Vån. 1-5: Hangar för markfordon
A. Garage för AT-ST spanarklivare
B. Garage för AT-AT pansarklivare
C. Fordonsverkstad
D. Repphojar
10. Parkering för diverse fordon.



INTERIÖR, VÅNING 6

På denna nivå finns basens kommandocentral, tekniska kontrollrum, handelsdelegation och diplomatiska avdelning.

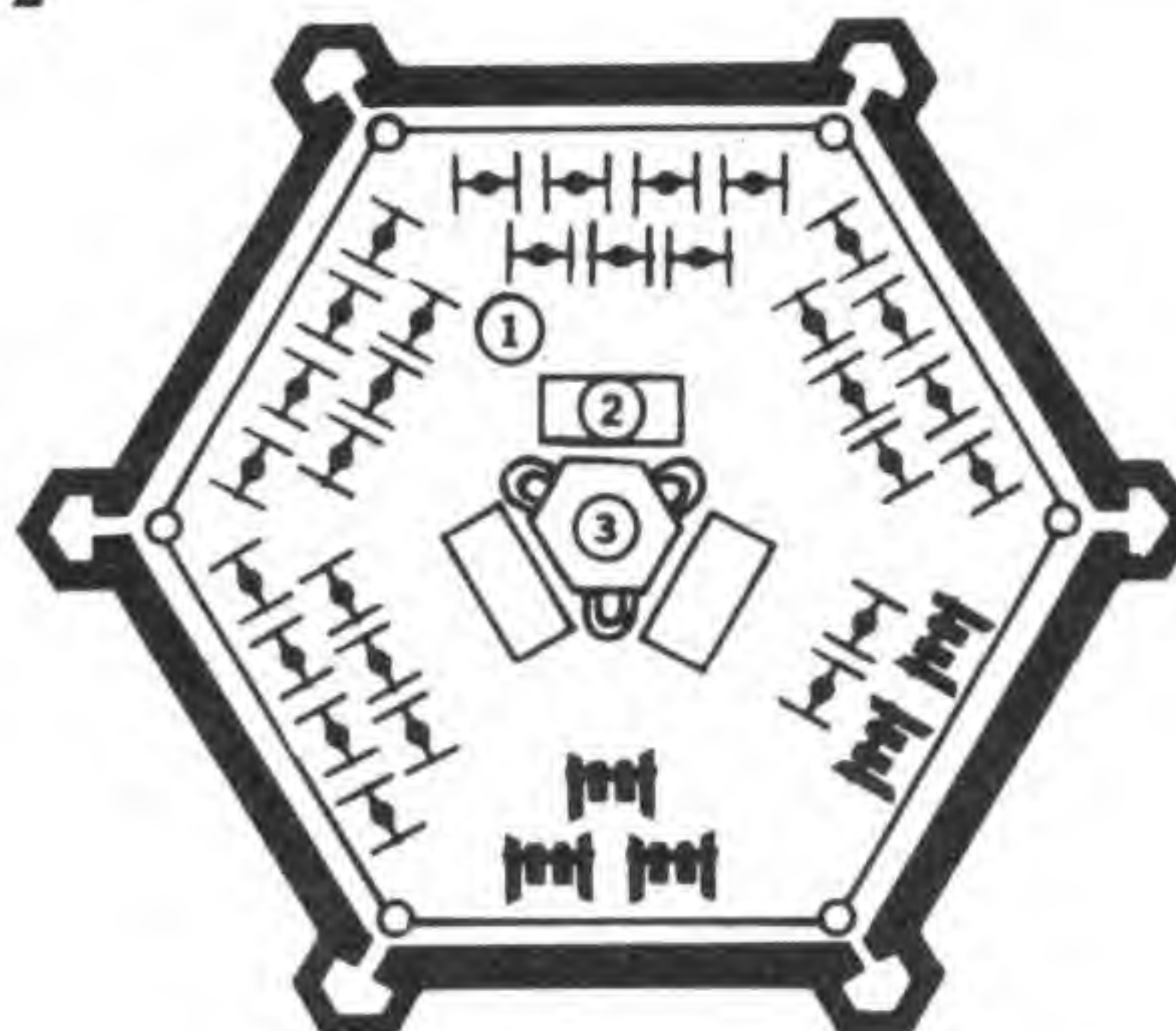
1. Sensoravläsning, styrning av energisköldar och traktorstrålar
2. Datorrum
3. Sammanträdesrum
4. Bostäder för officerare och piloter
5. Handelsdelegation, diplomatavdelning
6. Garnisonschefens bostad och kontor
7. Officersmäss
8. Kontor
9. Kontrollrum för basens inre funktioner
10. Entréhall



INTERIÖR, VÅNING 7

Hangaren för TIE-skepp rymmer upp till 40 jaktskepp som förvaras hängande från taket i särskilda ställningar. Bland TIE-skeppen är i regel två till fem stycken TIE bombare och resten vanliga jaktskepp. En TIE bombare tar upp lika mycket plats som två jaktskepp. Mellan fem och femton skepp hålls alltid i beredskap, beroende på basens beredskapsnivå.

1. Ställningar för TIE-jaktskepp
2. Hissplattformar till nivå 8
3. Flygledning



INTERIÖR, VÅNING 8

(visas ej)

Uppe på start- och landningsplattformen sitter traktorstrålarna som används för att skjuta iväg startande skepp och underlätta landningen för inkommande. Piloterna styr sina skepp först när de kommit upp i luften eftersom det är svårt att manövrera i de smala starttunnlarna.

5. STORMTRUPPERNA

Inneslutna i skyddande rustningar och beväpnade med de kraftigaste handeldvapen som finns, är stormtrupperna — kejsarens elitsoldater — fruktade överallt i galaxen. Kejsarliga Generalstaben sätter in stormtrupperna överallt där det är nödvändigt att krossa motstånd och neutralisera opposition mot kejsarens vilja. Stormtrupperna tjänar både inom armén och i rymdflottan.

Stormsoldater bär en vit och svart bepansrad rymddräkt som låter dem arbeta obehindrat i nästan vilken omgivning som helst. Dessutom ger rustningen ett visst skydd mot lasereld. Det yttre skalet består av 18 delar och innehåller energiceller och kontroller för det inre miljösystemet. Hjälmens har automatiskt polariserande glas och kommunikationsutrustning så att varje soldat hela tiden står i förbindelse med sina befäl. I bältet sitter speciell överlevnadsutrustning, koncentrerad nödproviant, reservbatterier och en extra komlänk. Under det vita pansaret bärs en svart kroppsstrumpa med inbyggd temperaturkontroll.

Stormsoldater är fullständigt lojala mot kejsaren och kan inte mutas, förföras eller utpressas till att förråda Imperiet. De lever i en strängt disciplinär

militär omgivning där lydnad är det viktigaste som finns och ingen ifrågasätter Imperiet.

Inom Imperiet finns många olika planeter med skiftande klimat, terräng och kultur. Därför har kejsaren särskilda stormtrupper för speciella förhållanden. Vissa elitdivisioner har upprättats och hålls i ständig beredskap för att gripa in på planeter med avvikande klimat, atmosfär eller terräng. Dessa enheter har speciellt anpassad utrustning för att t. ex. kunna anfalla över isvidder, under vattnet, eller ute i rymden.

SNÖSTORMTRUPPER

På de flesta planeter finns frusna polarområden, och en del är ständigt helt täckta av snö och is. Sådana otillgängliga platser drar lätt till sig folk som vill hålla sig undan från Imperiet — rebeller, smugglare och pirater. För att bekämpa dem har Imperiet upprättat en särskild kår av stormtrupper som är tränade och utrustade för att slåss i arktisk miljö. De kallas Snöstormtrupper, eller i dagligt tal "snötrupper".

Snösoldater är utrustade med en särskild version





av stormtruppernas rustning, som innehåller kraftigare uppvärmning och bättre klimatskydd. Till detta kommer en lufttät överdragsdräkt. För att underlätta andningen i bitter kyla täcks ansiktet av en särskild skärm.

Varje pluton har sina egna kännemärken (Isstormen, Snöfalken, Vindryttarna o. s. v.). Varje soldat har greppstövlar, rep och annan bergsbestigarsrustning, signalskott, extra laserammunition, vatten, mat, första förband och ett värmeabsorberande Garlostar-tält. Beväpningen utgörs av laserpistol, lasergevär och två chockgranater.

Snötrupperna är tränade på att arbeta tillsammans med At-AT pansarklivare. Dessa fordon är idealiska för de extrema temperaturen och den isiga terrängen på de planeter snötrupperna patrullerar. När pansarklivarna har slagit ut fiendens tyngre vapen går de ned på knä och släpper av snötrupper som rensar ut eventuella kvarvarande motståndsfickor.

I varje legion snöstormtrupper finns tio stycken lavettmonterade, bärbara automatiska laserkanoner. Varje kanon sköts av tre man som bär, monterar och skjuter det tunga vapnet.

Snötruppernas stridstaktik innehåller ingen list eller några försök att smyga. De slår till snabbt och hårt, och förlitar sig på sin överlägsna eldkraft för att krossa allt motstånd i ett enda slag. Mycket av deras effektivitet beror på AT-AT-klivarna som låter dem ta sig direkt in på fienden även i öppen terräng. Tack vare sin effektivitet och snabbhet är snötrupperna en av kejsarliga arméns mest fruktade enheter.

VANLIG STORMSOLDAT

Smidighet: 2T (reducerat till 1T)

Plasmavapen: 4T (reducerat till 3T)

Parera slag: 4T (reducerat till 3T)

Ducka: 4T (reducerat till 3T)

Styrka: 2T (ökat till 3T, se nedan)

Slagsmål: 3T

Övriga grundegenskaper och färdigheter: 2T

Stormtrupperusrustning: +1T på STY (endast för skador). Reducerar SMI och alla SMI-färdigheter med 1T.

Skadenoteringar för stormtruppernas vapen:

Laserpistol 4T, lasergevär 5T.

RYMDSTORMTRUPPER

Trots att stormtruppernas vanliga rustningar ger ett visst skydd mot vacuum är de inte särskilt lämpade för strid och andra ansträngande manövrer ute i rymden. Därför finns det en division elitsoldater som är speciellt utrustade för att arbeta i vacuum och nollgravitation. Rymdtrupperna är en elitgrupp och överträffas endast av Kejsarliga Gardet i fråga om skicklighet, hängivenhet och destruktiv förmåga. När man behöver borda ett fraktskepp, en rymdstation eller något annat fordon i rymden anlitar man rymdtrupperna.



SNÖSTORMSOLDAT

Smidighet: 2T (reducerat till 1T)

Plasmavapen: 5T (reducerat till 4T)

Parera slag: 4T (reducerat till 3T)

Ducka: 3T (reducerat till 2T)

Styrka: 3T (ökat till 4T, se nedan)

Slagsmål: 3T

Alla övriga grundegenskaper och färdigheter: 2T

Snötrupperustning: +1T på STY (endast för skador). Reducerar SMI och alla SMI-färdigheter med 1T.

Skadenoteringar för stormtruppernas vapen:

Laserpistol 4T, lasergevär 5T, chockgranater 5T.

Varje pluton rymdsoldater flyger i en ombyggd och tungt bepansrad skyttel, komplett med traktorstrålgenerator, fullständig sensorutrustning, harpukanon, chockmissilramp och automatiska laserkanoner. En besättning på fem man flyger skytteln. Redan den är ett formidabelt vapen, och de 40 soldaterna den transporterar är en veritabel arsenal. Befälhavaren, som sitter på en särskild brygga i skytteln, står hela tiden i direkt kontakt både med besättningen och trupperna.

Var och en av soldaterna har en bepansrad rymddräkt som i praktiken fungerar som ett litet rymdskepp. Dräkten innehåller förutom miljösystem även sensorer, magnetiska kopplingar för att låsa fast vid ett rymdskepp och förflytta sig på dess skrov, repulsorer och ett brett sortiment inbyggda vapen som chock- och gasgranatkastare, protontorpedtuber i miniatyrformat, laserkanoner och laserskärare. Enda begränsningen är hur mycket man kan packa in i en rymddräkt utan att den blir otymplig. Soldaterna är utbildade för att utföra sina uppdrag på en bestämd tid. Om de inte lyckas genomföra sitt uppdrag inom den utmätta tiden har de stående order att återvända till sin skyttel. Där laddar de om sina vapen medan skytteln riktar sina vapen mot målet. Befälhavaren avgör om han ska omgruppera och skicka ut plutonerna igen eller förstöra målet med skyttelns kanoner.

I full rustning är rymdsoldaterna över två meter långa och dubbelt så breda som obepansrade människor. Därför kallas de ibland på skoj för "pansarklivare". De är en imponerande syn, men den tunga och otympliga utrustningen gör att de är riktigt effektiva endast i tyngdlöst tillstånd. Dräkten är försedd med servomotorer som förstärker soldatens rörelser och möjliggör arbete i gravitation, men de arbetar bäst utanför planeternas dragningskraft.

Taktiken är enkel. Skytteln håller fast målet med



sin traktorstråle eller med magnetharpuner. Om det blir nödvändigt vingklipper man offret med några välriktade laserskott. Sedan skickas rymdstormsoldaterna ut, korsar vacuumet mellan skeppen med hjälp av sina repulsordrovna dräkter, och kopplar fast sig vid målets skrov med magneter. Varje soldat har sitt eget uppdrag — några klipper av kraftledningar för att oskadliggöra målets flyktkapslar, medan andra skär sig in genom skrovet med kraftiga laserskärare. Sedan går resten av enheten in och skjuter gasgranater och chockbomber tills allt motstånd är utslaget. De kan också använda tyngre vapen om motståndet är hårt, och förstöra allt utom huvudmålet. Piratskepp och smugglare ger för det mesta upp direkt när de råkar ut för en av rymdtruppernas plutoner.

SPANARE

Till skillnad från de andra elittrupperna tjänstgör spanarna oftast vid garnisoner. Vid kejserliga baser sköter de bevakning och spaning i samverkan med AT-ST pansarklivare. Den kejserliga doktrinen säger att garnisoner ska vara aktiva och aggressiva. De ska ständigt patrullera omgivningen för att uppehålla en synlig närvaro, även på underkuvade och pacifiserade planeter.

En trupp spanare består av 40 man med var sin fräsare, pluse 10 tekniker för att hålla utrustningen i gott skick. Varje trupp är uppdelad i fyra skvadroner om 10 man. Förutom de 40 spanarna finns en löjtnant och fyra sergeant som befäl.

Truppens viktigaste utrustningsdetalj är Aratechs fräsare typ 74-Z. Det är ett litet repulsordrivet enmansfordon som gör ca 200 km/tim. Den är försedd med en självladdande energicell och har därför lång räckvidd. Denna militära typ av fräsare är försedd med en lätt laserkanon och lätt pansar. (För mer information om fräsare, se kapitel sex.)

Eftersom fräsare kräver känsligt handlag bär spanarna en speciellt lätt rustning, som är bekvämare och inte lika otymplig som de vanliga rustningarna. En svart kroppsstrumpa bärs under vitt plastpansar, men flera av de tyngre bitarna har ersatts av tunnare och mer flexibelt material.

Hjälmen har inbyggd makrokikare och sensorer som avsöker ett synfält på 180° åt sidorna. En mikrodator analyserar rörelser, fasta föremål och andra detaljer, och projicerar informationen upptill på hjälmens visir. Utan dessa sensorer skulle det var mycket svårt att köra en fräsare i hög fart genom t. ex.

DAGORDER TILL PLUTON 243-XT VID RYMDSTORM-TRUPPERNA

(Ur röstinspelning av sergeant Clayton Balrog, pluton 243-XT.)

"Soldater, vi har fått ett uppdrag som Högkvarteret anser mycket farligt. Likväl är det vår plikt att åter åstadkomma det andra anser omöjligt!"

(Hurrarop hörs i bakgrunden.)

"Titta på holobilden medan jag går igenom planen. Här ser ni det mistänkta piratskeppet, *GrymDöd I*, ett ombyggt stridsskepp av Victory-klass från Republikens dagar. Det har inte lika stor eldkraft som en stjärnjagare, men är verkligen inget att leka med. Det här skeppet är ansvarigt för en mängd angrepp i hela Woldona-systemet, och de senaste underrättelserna tyder på att det kan ha förbindelser med rebellerna. Fjärrsensorer har nu spårat skeppet i tre dagar, och allt tyder på att det är på väg mot Galpos II. Om vi väntar längre kommer piraterna att slinka ur vårt grepp.

Den ursprungliga planen var att en stjärnjagare skulle spåra piraterna tills *Avenger* och *Terminator* kunde gå in. Men generalstaben tycker inte att vi kan vänta längre. Vår pluton ska närma sig målet medan stjärnjagaren drar bort uppmärksamheten från oss. Just nu befinner sig stjärnjagaren utom räckvidd för målets sensorer. Så snart vi är på väg kommer hon att gå tillräckligt nära för att piraterna ska upptäcka henne. Hon kommer sedan att korsa målets väg, fortfarande på långt håll. När målet vänder för att följa stjärnjagaren med sina sensorer glider vi in bakifrån och utnyttjar målets eget motorbuller för att dölja vår inflygning. Samtidigt börjar stjärnjagaren störa alla radiosändningar för att ytterligare maskera oss.

Sedan kommer den svåra biten. Generalstaben vill ha målet intakt och åtminstone några av dess officerare vid liv för förhör. Vi ska flyga in rakt akter om huvudmotorn och försöka skjuta sönder den. Vi försöker också slå ut så många vapentorn som möjligt medan vi rör oss framåt utmed skrovet. På den främre delen kommer skytteln att skjuta en matta av chockmissiler för att slå hål i skrovet så att attackgrupp ett kan komma in snabbt. Attackgrupp två går i ställning på skrovet och gör en egen ingång direkt till kommandobryggan.

Tänk på att det finns mer än 300 pirater ombord. Vi hoppas förvirra och skada så många som möjligt med den första attacken, men de kommer att vara fem mot en! Döda så många som ni finner nödvändigt, men kom ihåg att vi vill ha minst fem levande från bryggan!

Ni har era order. Några frågor?"

(En röst hörs från någonstans i rummet.)

"Ja, sergeant. Vad ska vi göra efter lunch?"

RYMDSTORMSOLDAT

Smidighet: 2T (reducerat till 1T)

Plasmavapen: 4T (reducerat till 3T)

Mekanik: 3T

Skeppsartilleri: 4T

Styrka: 2T (ökat till 5T, se nedan)

Slagsmål: 3T

Alla övriga grundegenskaper och färdigheter: 2T

Rymdtrupperustning: +3T på STY (endast för skador). Reducerar SMI och alla SMI-färdigheter med 1T.

Skadenoteringar för rymdtruppernas vapen:

Chockgranater 5T, gas/chockgranater 5T, mini-protontorpeder 6T, laserkanoner 6T, laserskärare 3T.

STORMTRUPPERNAS SPANARE

Smidighet: 2T

Plasmavapen: 4T

Parera slag: 4T

Ducka: 4T

Mekanik: 3T

Köra fräsare: 3T+2

Styrka: 2T (ökat till 2T+2)

Slagsmål: 3T

Alla övriga grundegenskaper och färdigheter: 2T

Spanarrustning: +2 snäpp på STY (endast för skador). Reducerar inte SMI eller SMI-färdigheter.

Skadenoteringar för spanarnas vapen: Lasepistol 4T, lasergevär 5T, chockgranater 5T.

skogar, raviner och annan kuperad terräng. Hjälmens innehåller också en andningsapparat för att underlätta andning vid höga hastigheter, och datorer som kartlägger området man färdas igenom och spelar in all den information som samlas in under spaningen.

Spanare har små automatiska lasergevär och pistoler, vanliga signalskott och chockgranater, men ger sig sällan in i hårda strider. Stöter de på starka fientliga förband har de order att genast lämna området och meddela basen så att stormtrupper kan gå in och åtgärda situationen.



6. ALLIANSBASER

Förutom sin flotta har Alliansen också tusentals markbaser över hela Imperiet, den Yttre Sektorn och omgivande områden. Var dessa baser finns är nog bevakade hemligheter.

En typisk rebellbas är en liten lägenhet på Tran Mariel där ett fåtal rebeller sköter en underjordisk holo-sändare. De flesta rebellbaser är små eftersom de ofta måste flyttas för att undgå upptäckt. Kejserliga polisen och armén är ständigt på jakt efter dem. Genom att de är små minimerar man också förlusterna. Skulle en bas bli avslöjad och alla rebellerna tillfångatagna, så är det inte något dråpslag. Genom att upprätta en mängd sådana små baser över hela galaxen kan Alliansen få folk att uppleva att Upproret finns överallt, att man är närvarande. Och Imperiet kan aldrig veta vart rebellerna ska slå till närmast.

Naturligtvis har rebellerna också stora militärbaser, men de är få. Trots att de flesta rebellbaser är små utgör de ett hot mot Imperiet helt enkelt därför att de är så väldigt många. Ingen vet deras exakta antal, men uppskattningarna varierar från tio tusen till över en miljon.

De flesta rebeller känner bara till var ett par av dessa små baser finns. Därför kan ingen enskild rebell förråda särskilt många av sina meningsfränder om han skulle bli tillfångatagen. Rebeller som är verk-samma i en lokalavdelning i en storstad kan mycket väl vara okunniga om att det finns en annan rebellgrupp bara några kilometer därifrån. När guvernören Kraxith rensade ut rebellerna från huvudstaden på Trebela blev han mindre förvånad över vad de hade gjort än över hur de var organiserade. Få av dem hade någonsin hört talas om varandra innan de togs till fånga. Antagligen finns det ingen ens bland Alliansens allra högsta ledare som känner till alla rebellbaser och rebellgrupper.

Av detta kan man lätt förstå att rebellernas baser inte följer någon centralt uppgjord "modell" utan är oerhört varierande till storlek och utformning. Man använder den utrustning, de vapen, sensorer och lokaler som står till buds och anpassar sig efter de lokala förhållandena.

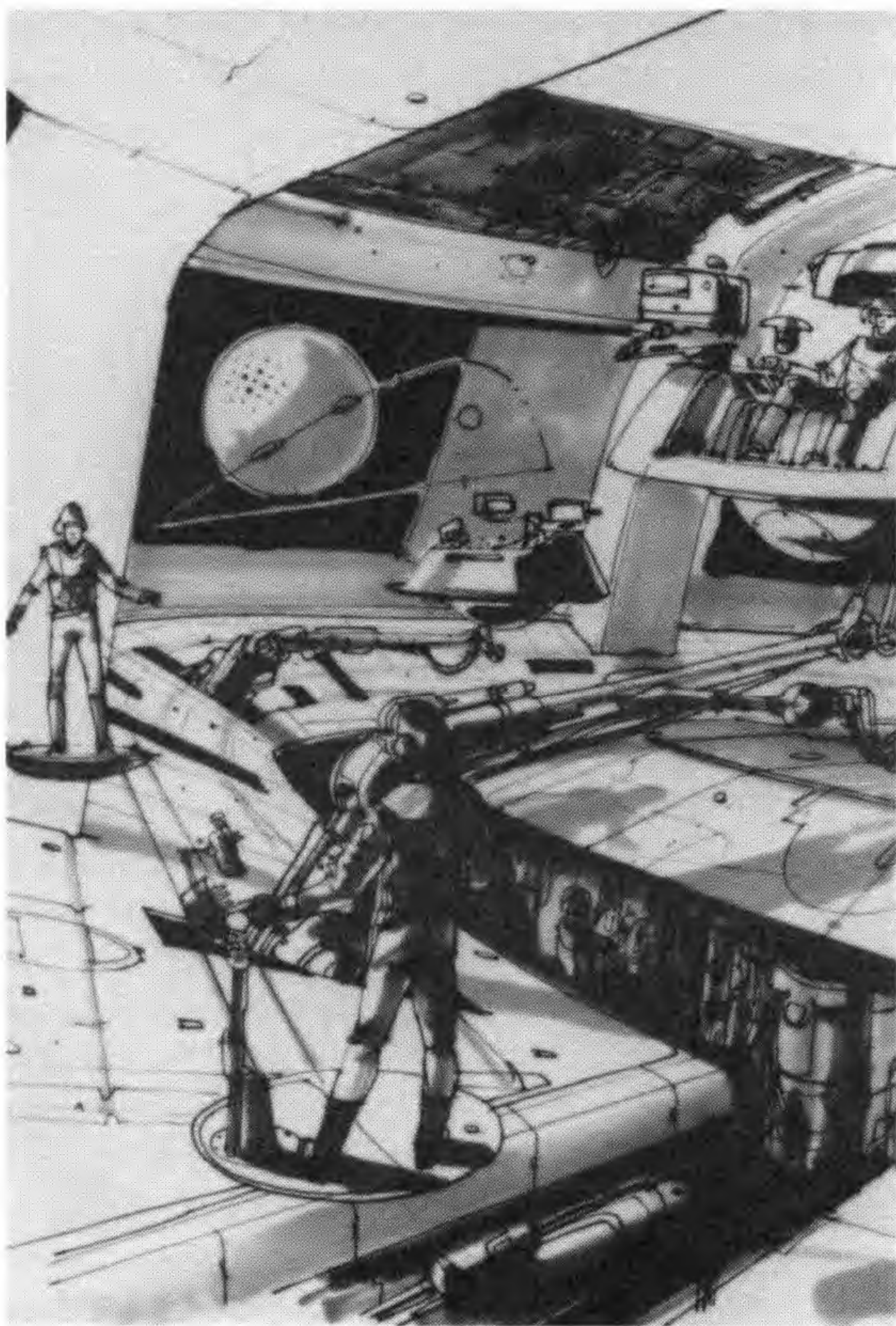
VANLIGA MARKANLÄGGNINGAR

FÖRRÅD

Alliansen har tusentals hemliga förråd med mat, byggnadsmaterial, vapen och ammunition. En del är små och innehåller bara lite sprängämnen som en sabotagegrupp kan hämta för ett enda uppdrag. Andra innehåller tillräckligt med materiel för att utrusta en mindre militärbas. Det sägs att man har lager med stora mängder permacit och färdiggjuten formex, generatorer, handeldvapen och tunga vapen, och även skepp som ligger i "malpåse".

Ofta upprättar man ett förråd för att ha tillgång till material inför en stundande strid. Rebellerna gömmer materielen i förväg när de inte har tillräckligt med tid eller transportresurser för att ha allting med sig på en gång.

Alla dessa olika förråd har dock en sak gemensam: de är ytterst listigt kamouflerade och nästan omöjliga att hitta. Många är minerade och exploderar om obehöriga försöker ta sig in — inte så mycket för att skada dem som letar utan mest för att hindra att utrustningen faller i Imperiets händer.



UTPOSTER OCH DERAS UPPGIFTER

Jaktskvadroner: X-vingade och/eller A-vingade jaktskepp är stationerade här för att övervaka och angripa kejserlig rymdfart, eskortera Alliansens transportskepp, och skydda civila skepp mot pirater.

Attackskvadroner: B-vingade och/eller Y-vingade skepp är stationerade här för att anfälla kejserliga konvojer och krigsskepp, garnisoner och förråd. De ger också understöd till Alliansens markstyrkor och eskorterar rebellernas flottor.

Spaningsskvadroner: Här finns särskilt utrustade skepp som övervakar Imperiets rymdtrafik och kommunikationer, samlar in rapporter från spioner, genomför sök- och räddningsuppdrag, rekognocerar för nya rebellbaser och undersöker nya rutten i hyperrymden.

Sammansatta skvadroner: Flera utposter är kombinationer av jakt-, attack- och spaningsskvadroner. Dessa är bland de största utposterna.

Förrådsutpost: Vid dessa utposter kan större rebelskepp fylla på sina förråd, byta vapen och utrustning. Underhållsbaser ligger för det mesta på asteroider eller små planeter med låg gravitation, så att stora skepp kan landa utan problem. Här finns också skyttlar som kan överföra utrustning mellan större skepp eller mellan basen och skepp.

Underhållsutpost: Dessa utposter har verkstäder där man kan reparera rymdskepp och annan utrustning. Skadade skepp och annan tyngre utrustning flygs eller bogseras till utposten, där tekniker utför de nödvändiga reparationerna. Eftersom det är brist på reservdelar gör man ofta provisoriska nödreparationer. Trots det har rebellernas skepp otroligt god och långvarig funktionsstatistik. Eftersom man har mycket svårt att skaffa nya skepp lagar man allt som över huvud taget går att laga, och slaktar resten för att få reservdelar. I relativt säkra områden skickar man ut grupper av tekniker för att bärga skadade och övergivna skepp och annan utrustning.

Sjukhus: Läkare, läkarrobotar och tekniker står redo för att ta hand om sjuka och sårade rebeller, och ibland även civila. De flesta sjukhusutposter har bacta-tankar, medicinförråd och operationsrum. Trots brist på materiel håller man mycket hög standard, och har en sjuk eller skadad person väl kommit fram till utposten är hans chanser att klara sig mycket stora. Rebellerna ger också sjukvård till civila som råkat hamna i en strid mot Imperiet eller som är på flykt. Detta gör att man vinner många vänner, men samtidigt är det en säkerhetsrisk.

SPANINGSSTATION

En stor del av rebellernas information kommer från spionskepp, men man har också markposter för att bevaka Imperiets aktiviteter, särskilt i områden där det är så många kejserliga skepp i rymden att man har svårt att dölja ett spionskepp. Spaningsstationer används också för långtidsbevakning av kejserliga markstridskrafter och garnisoner.

I dessa spartanska utposter sitter små arbetslag med passiva sensorer och bevakar den kejserliga radiotrafiken och eventuella trupprörelser. En del stationer samlar bara information, andra är placerade så att de ska kunna varna närliggande rebellbaser om Imperiet gör något. En del stationer tar också emot rapporter från underrättelseagenter.

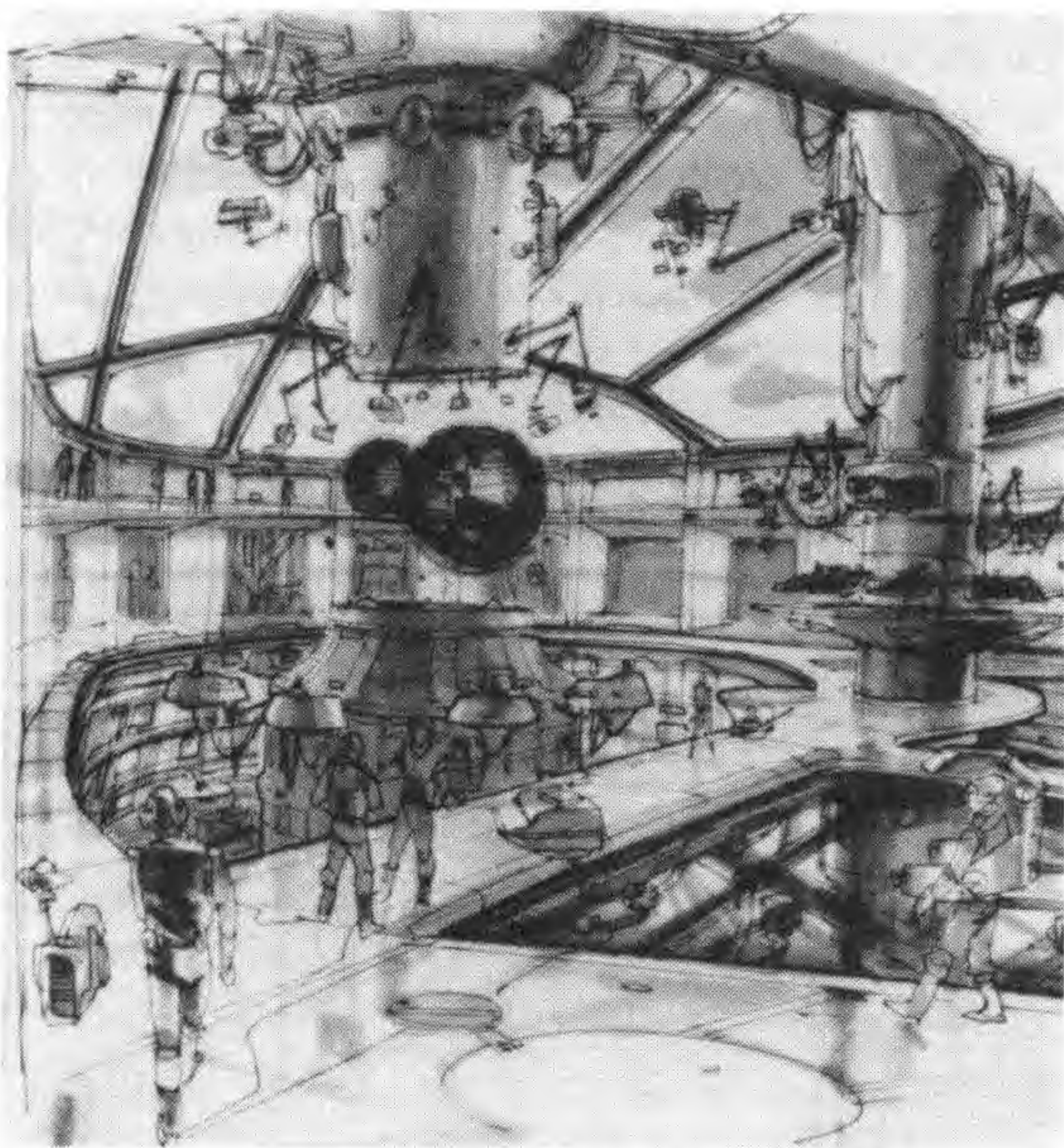
REKOGNOCERINGSBAS

Kommandosoldater och spioner upprättar ofta tillfälliga rekognoceringsbaser. De används som mötesplatser, förråd och skydd. Basens storlek och typ beror på vilket slags uppdrag man har. De ligger i regel dolda på lättförsvarade platser så nära uppdragets föremål som möjligt. Rekognoceringsbaser är nästan alltid bemannade med en eller flera personer. Spanings- och sabotagegrupper lämnar ofta sina flyktskepp vid en rekognoceringsbas — skeppets sensorer och vapen kan då också användas för att försvara basen. Om man väntar sig hårt motstånd eller att uppdraget ska ta lång tid händer det att man förstärker rekognoceringsbasen med varningssensorer, minfält och skyttevärn. Men det är sällan som rekognoceringsbaser har några mer permanenta byggnader eller energisköldar.



UTPOST

Den mest flexibla typen av rebellbas kallas för en utpost. Det är en permanent bas med en personal på mellan 50 och 500 personer. Utposter har i regel bestämda uppgifter som de är utrustade för. Här finns också allt som behövs i en permanent bas: generatorer, hangarer och verkstäder, läkarrobotar, kommunikationsutrustning med lång räckvidd, datacentral, miljösystem, trupper, officerare, fritidsutrymmen och en del försvarsanläggningar som ska kunna täcka en evakuering om Imperiet skulle hitta utposten och gå till angrepp. De huvudtyper av utposter som finns och vad de är till för beskrivs i rutan här nedan. Många utposter har flera ändamål, och alla måste vara så flexibla att de kan hantera vilken situation som helst.



OPERATIONSBAS

Alliansen har ett fåtal verkligt stora baser, som kan ha en personal på mellan 1,000 och 15,000 personer. Sådana baser har alla de funktioner som finns vid utposter, men i större skala. Operationsbaser är svåra att flytta på grund av att de är så stora. De största fordrar flera dagars arbete och dussintals transportskepp för att evakuera. Därför är man särskilt noga med att hålla dem hemliga. Kejsarens spioner har fått erfara att nyblivna rebeller sällan får veta något om operationsbaserna, och ännu mindre får besöka dem. Skulle de få följa med dit blir de knappast klokare av det. Säkert har åtskilliga spioner haft problem att förklara sig för sina chefer: "Ja, jag var inne i basen, men jag har ingen aning om vart den ligger!"

HAMN

För att kunna göra underhåll och grundliga reparationer på sina rymdskepp har Alliansen flera hamnar på hemliga platser. En del reparationer utförs i rymden, men när skadorna är omfattande behövs en ordentlig varvsdocka. Dessa anläggningar kan vara högt automatiserade, men kan ändå kräva en personal på upp till 60,000 personer. Säkert hyr Alliansen också in sig hos vänligt stämde företag i de yttre sektorerna, särskilt för transport och reparationer.

HÖGKVARTER

Allt tyder på att Alliansen har ett centralt högkvarter. Det är där rebellernas högsta ledare träffas för att diskutera strategi och besluta nästa drag. Imperiet har länge sökt efter denna bas eftersom den är så viktig för Alliansen. Flera gånger har Imperiet trott att man funnit den, och anfallit. Resultatet har alltid blivit att rebellerna evakuerat sin bas medan deras flotta uppehållit fienden i en intensiv strid. Man vet inte om någon av dessa baser verkligen var högkvarteret, men om det var det lyckades rebellernas ledare tydligen komma undan. Vissa omständigheter tyder på att de avslöjade baserna var mindre betydelsefulla och att Alliansens verkliga högkvarter förblir okänt. Kanske sanningen inte kommer att bli känd förrän kriget är över.

KOLONI

Det finns miljarder stjärnor i galaxen. De flesta stjärnsystem är outforskade. Rebellerna har hittat ett antal beboeliga planeter som Imperiet inte känner till, och där har man etablerat kolonier av evakuerade civilpersoner, flyktingar, överlevande, avhoppare och familjer till rebellsoldater. De koordinater som behövs för att navigera genom hyperrymden till dessa planeter är bland Alliansens allra mest välbevakade hemligheter.

Ytterst lite är känt om dessa kolonier, men några saker kan man gissa sig till. Alla som har någon förbindelse med en känd rebell hotas av repressalier från Imperiet. När det blir känt att någon är en rebell måste man därför evakuera hans familj. Livet i kolonierna är antagligen spartanskt, det handlar om att överleva i en främmande miljö. Det militära skyddet måste vara minimalt, folkets säkerhet beror på att deras vistelseort förblir okänd.

De flesta kolonier innehåller några få tusen personer, eftersom Alliansen inte kan använda stora delar

av sin transportflotta för att frakta civila passagerare. Det är dock inte omöjligt att några få planeter har större befolkningar och riktiga städer. Man kan också tänka sig att de större kolonierna har fabriker och varv där man bygger skepp åt Alliansen.

Hittills har Imperiet inte brytt sig om kolonierna. Några få tusen personer som kämpar för att överleva i vildmarken på en främmande planet är inget hot mot Imperiet, och ryktena om mer avancerade kolonier är ännu så länge bara rykten. Imperiet koncentrerar sig i stället på att spåra och förintä aktiva rebeller.

BASERNAS UPPBYGGNAD

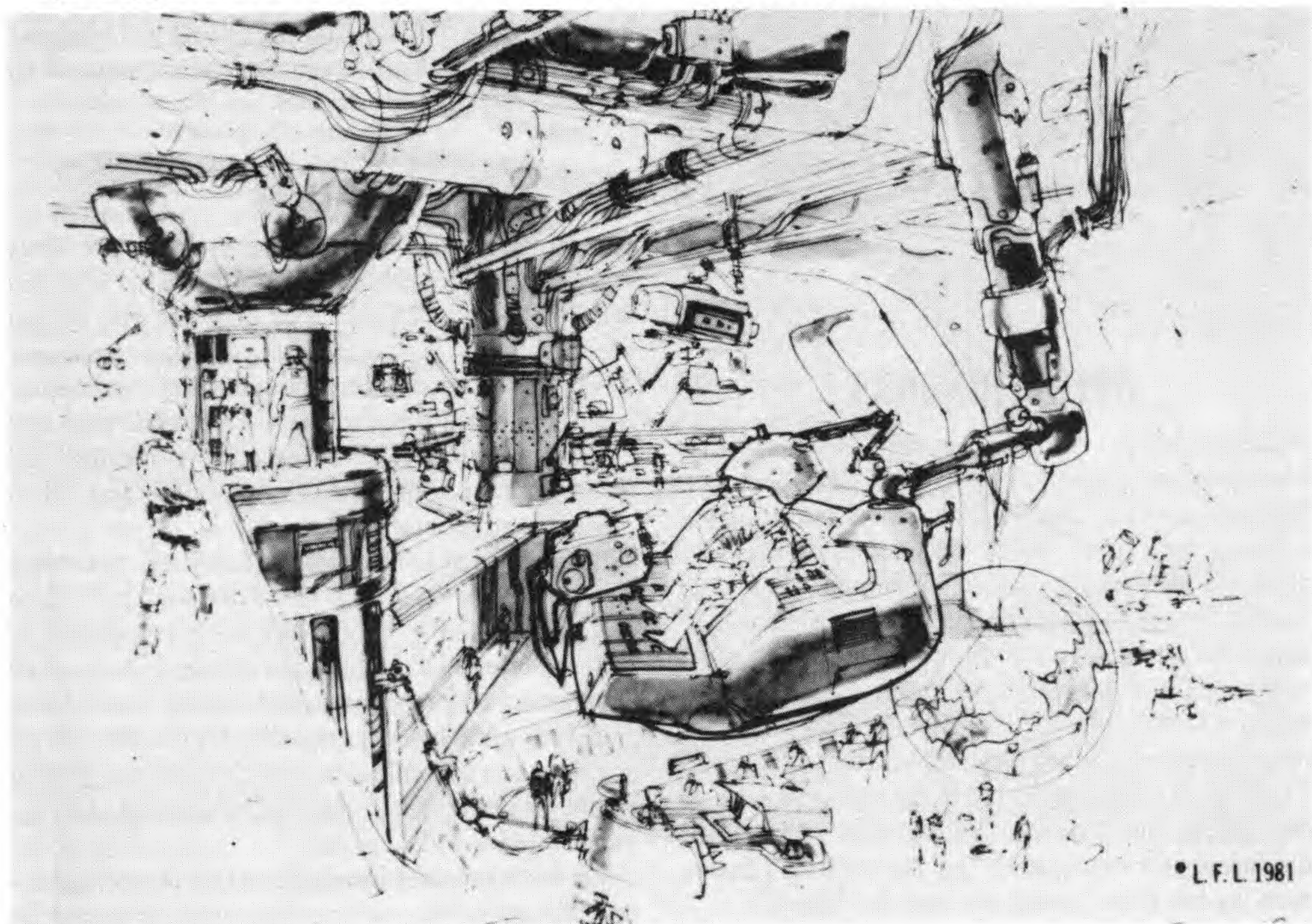
Rebellernas baser följer ingen bestämd plan utan konstrueras efter de förutsättningar som gäller på platsen. Det är uppenbart att en bas på en planet med våldsamma stormar måste byggas på ett annat sätt än en som ligger på en karboniserad asteroid. Alliansen varierar också medvetet basernas utseende, för att Imperiet inte ska kunna utnyttja några svagheter i ett standardiserat utförande.

Själva uppförandet av en bas går dock alltid till på

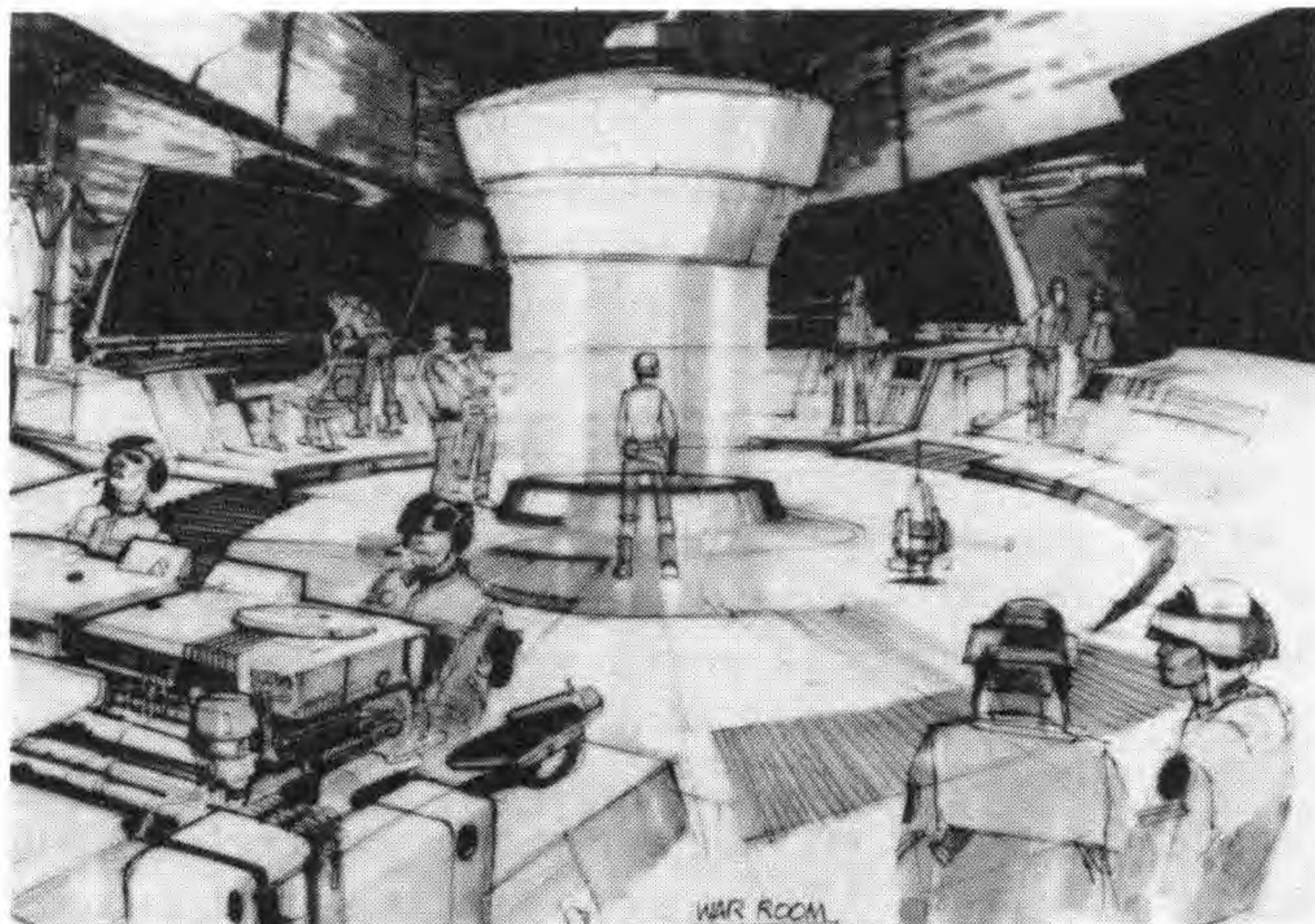
ungefär samma sätt. Först väljer man ut en plats. Spanare, astrogatorer, militära ingenjörer och andra experter väljer ut en planet. Spanare skickas ut för att kartlägga, identifiera problem och samla data. Ofta studerar man en tilltänkt plats i flera veckor eftersom vissa problem (t. ex. jordbävningar, solfläckar, migrerande djurarter) kanske inte visar sig omedelbart. Sedan märker man ut gränserna för basområdet.

Själva byggnadsarbetet går i regel mycket snabbt. Basen kan bli färdig på några dagar eftersom man arbetar intensivt med ingenjörer och robotar som spränger, borrar, bränner, bygger, svetsar, täcker och kamouflerar basen. De flesta baser är underjordiska för att få ökat skydd mot väderförhållanden och sensorer. När det är möjligt använder man färdigtillverkade väggar som sätts ihop på platsen. Ett problem är att intensiv byggverksamhet orsakar ett stort energiutflöde som kan upptäckas. När man misstänker att Imperiet skulle kunna märka sådant arbetar man medvetet sakta och försiktigt.

Av säkerhetsskäl brukar baserna förläggas långt bort från städer och andra civila bosättningar. Även om befolkningen är mycket positiv till upproret finns det alltid förrädare i större befolkningar. Imperiets spioner har visat sig vara bra på att muta, utpressa och tortera fram information ur folk som de misstänker kan veta något om upproret.



• L.F.L. 1981



Ett annat skäl till att lägga baserna i ödsliga områden är att man vill skydda städer och boplatser från att skadas om basen skulle bli angripen. Liksom alla guerillastyrkor är Alliansen beroende av ett starkt stöd bland civilbefolkningen. Det vet Imperiet om, och när kejserliga styrkor går till angrepp mot en rebellbas brukar man också hämnas på den kringboende civilbefolkningen eftersom man utgår från att de har hjälpt rebellerna. Det har hänt att kejserliga flottan bombat närliggande städer till grus, eller att stormtrupperna har samlat ihop hela befolkningar och deporterat dem till "omskolningsläger" eller slavarbetsläger.

UTPOSTEN PÅ TIERFON MED JAKTSKVADRON

BAKGRUND

Utposterna är så varierande att det är svårt att hitta ett typiskt exempel, men jaktutposten på Tierfon duger så väl som någon. Alliansen upprättade utposten för att basera skepp som kunde patrullera de yttre delarna av Sumitra-sektorn och skydda hemliga transporter. Basen ger också bränslepåfyllning till spaningsskepp som är ute på långfärd. Man har valt att spränga in basen i en klippa, med ingången på en klippvägg som vätter mot en stor dal. Detta läge ger säkra inflygningsvägar, och klippväggen ger naturlig avskärmning.

Ingenjörerna sprängde och grävde sig in över 250 meter i urberget. Inuti denna grotta satte man sedan upp väggar av permacit och formex. Man förstärkte ytterväggarna och väggar på viktiga platser med en kärna av metall. Vissa väggar, t. ex. de som omger kommandocentralen och vapenförrådet, förstärktes ytterligare med epoxypansar. Alla rör och elledningar drogs in efteråt och fästes direkt på väggarna och taket så att de skulle vara lätt åtkomliga för reparationer eller ombyggnad.

PERSONAL OCH FOR- DON VID UTPOSTEN TIERFON

Personal

Strid	
Piloter	18
Marktrupper (inklusive besättningar till kanontorn)	54
Befäl	
Befälhavare	1
Försteofficer	1
Ingenjörer	2
Underrättelseofficer	1
Navigatör	1
Chef marktrupper	1
Läkare	1
Underofficerare	4
Understöd	
Gruppchefer för mekaniker X-vingar	8
Mekaniker X-vingar	24
Tekniker	18
Allmän personal	24
Summa	158

Fordon

Flygfräsare	5
Fräsare	2
Repphojar	4
X-vingade jaktskepp	8
(Plus hangarplats för en skyttel eller ett lätt fraktskepp)	
Summa	19

Vissa byggnade uppfördes också ovan mark och förbands med basen via tunnlar. Över hela utposten finns ett internt telefonsystem och en högtalaranläggning för ordetgivning och information.

Med tanke på de rebellaktiviteter som förekommit i Sumitrasektorn kan det tänkas att Imperiet misstänker att där finns en utpost. Men för att finna den måste de ta itu med den föga lockande uppgiften att leta igenom 12,387 planeter och månar. Rebellerna arbetar medvetet långt från utposten och på slumpmässiga tider för att inte ge Imperiet några ledtrådar. Hittills har utposten varit trygg. Men om den skulle bli upptäckt kunde den knappast stå emot ett kraftigt anfall från kejsarens krigsmakt.

REBELLERNAS UTPOST

TIERFON

Lasersäkra dörrar. Dessa tungt bepansrade dörrar spärrar av olika delar av basen för att skydda mot eld, explosioner och inträngande fiender.

Hangar. I varje hangar förvaras ett jaktskepp. Hangarerna innehåller allt som behövs för att ge skeppen markservice, fylla på bränsle o. s. v. Vid larmberedskap sover piloterna i hängmattor bredvid sina skepp.

Beredskapsposition. Skeppet i denna hangar är alltid bemannat och berett att starta inom en minut. Hangaren är så belägen att man kan ta sig ut mycket snabbt för att kunna möta ett överraskande angrepp med åtminstone ett skepp.

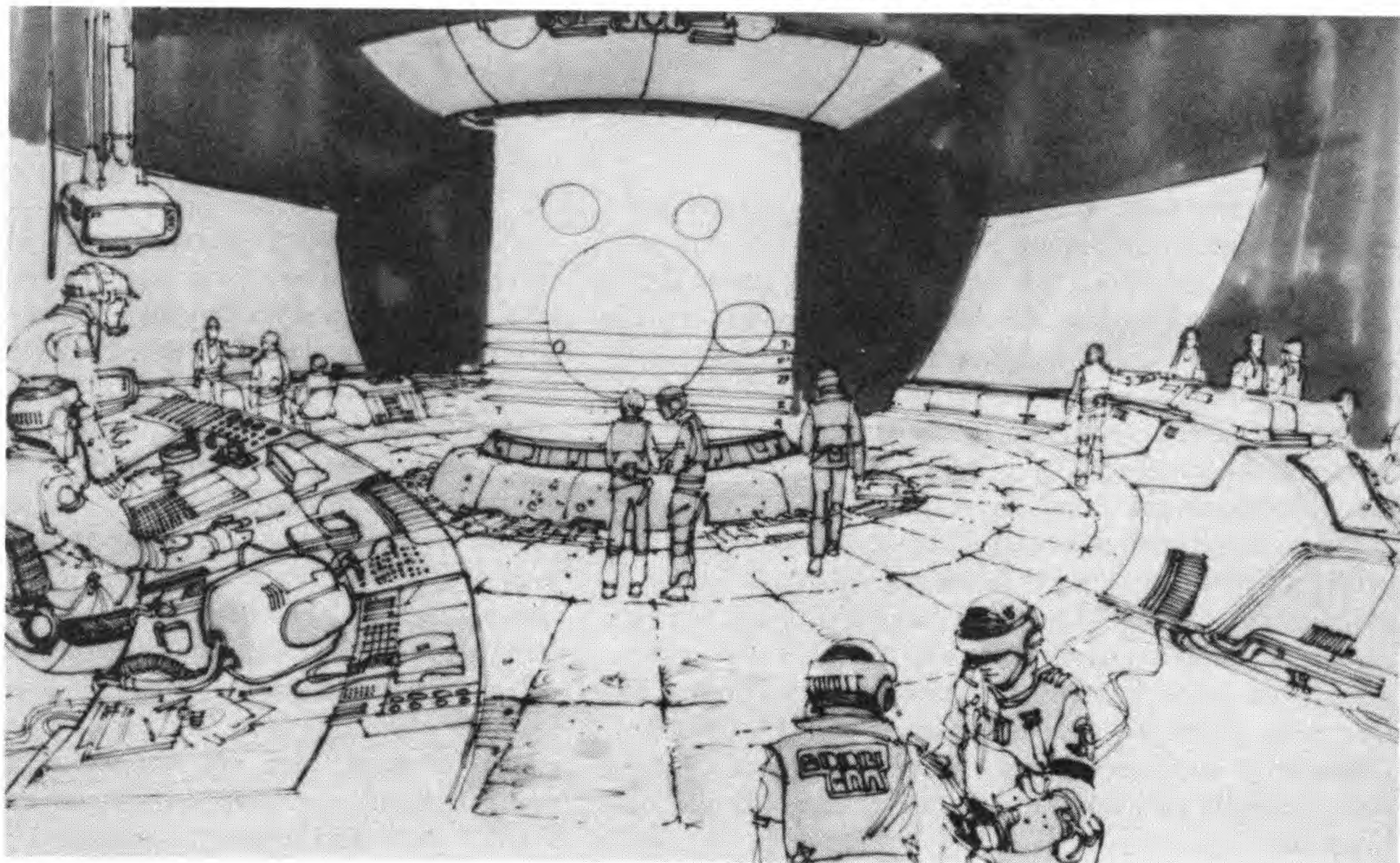
Vapenförråd. Alla sådana vapen som raketer och granater förvaras i detta valv. Sprängämnen är inte "aktiva" förrän man sätter på detonatorerna, och det sker först när de monteras på ett skepp. Här förvaras också reservdelar till skeppens och basens laserkanoner.

Röjningsfordon. I de trånga utrymmena vid hangarerna kan eventuella vrakrester, trasig utrustning och brinnande föremål hindra arbetet. Därför har man en kraftig repulsordriven traktor som kan släpa bort bråte ur basen och röja brandgator. Traktorn används också för röjnings- och grävningsarbeten utanför basen.

Läkarstation. Här finns läkare som kan ta hand om sårade. Man har också medicindatorer, diagnos-sensorer, bactatankar och operationssal. Verksamheten leds av en kirurg, och dessutom finns två läkarrobotar (MD-1 och MD-2). Läkarstationen har bara sex vårdplatser. Blir patienterna fler lägger man de övriga i intilliggande bostadsrum.

Kommandocentral. Här finns alltid vakthavande personal som bevakar sensorer och kommunikationer. Hit kommer data från en mängd sensorer ovanför basen och även från sensorpaket som är utplacerade längre bort från basen. Datorer och personal bevakar ständigt de data som kommer in för att kunna ge en tidig varning för eventuell kejserlig aktivitet. Alla skepp och trupper som skickas ut på uppdrag leds härifrån. Normalt iakttar piloterna radiotystnad, men i nödfall kan man sända korta, kodade meddelanden som tar mindre än en sekund men innehåller mycket information. Från kommandocentralen styrs också alla de inre tekniska systemen i basen, som t. ex. generatorerna, miljösystemet och energisköldarna.

Holografisk projektor. Denna sofistikerade projektor ger en tredimensionell bild av de data man matar in i den. När man har genomgång före ett uppdrag används den för att illustrera flygvägar, visa kartor över målområdet och fiendens positioner. Under strid visar projektorn stridsområdet, och hjälper ledarna att se den bästa strategin. Projektorn står mitt i kommandocentralen.



Sovrum för manskap. Mellan fyra och tolv rebeller delar på ett sovrums. Inredningen varierar från handsnickrade sängar till fabriksstillverkade bäddar som tagits från passagerarskepp som Alliansen byggt om till fraktskepp.

Sovrum för officerare. Bara ett fåtal officerare delar på ett sovrums, men de har inte mer utrymme än manskapet. Officersrummen innehåller också kontor, laboratorium, sammanträdesrum, elektronikverkstad och andra viktiga funktioner. Här står också en hel del av maskinvaran till basens datorer — mycket av utrustningen är bärbar och hopkopplad med hemgjorda kablar.

Hissar. Repulsordrivna hissar förbinder basen med tunnlarna och de installationer som ligger ovan jord, t. ex. sensorutrustning, försvarsartilleri och observationstorn. I hissakten finns också repstegar som kan användas om det skulle bli strömavbrott. Om fiender skulle tränga in i tunnlarna finns det särskilda sprängladdningar inbyggda i hissakten så att man kan förstöra dem och hindra att någon tar sig in den vägen.

Matsal. Det här rummet fyller många funktioner: mäss, matsal, fritidsrum, mötessal, gymnastiksal, lektionssal och ibland även förläggning för genomresande manskap. Man flyttar och staplar de hopfällbara möblerna efter behov.

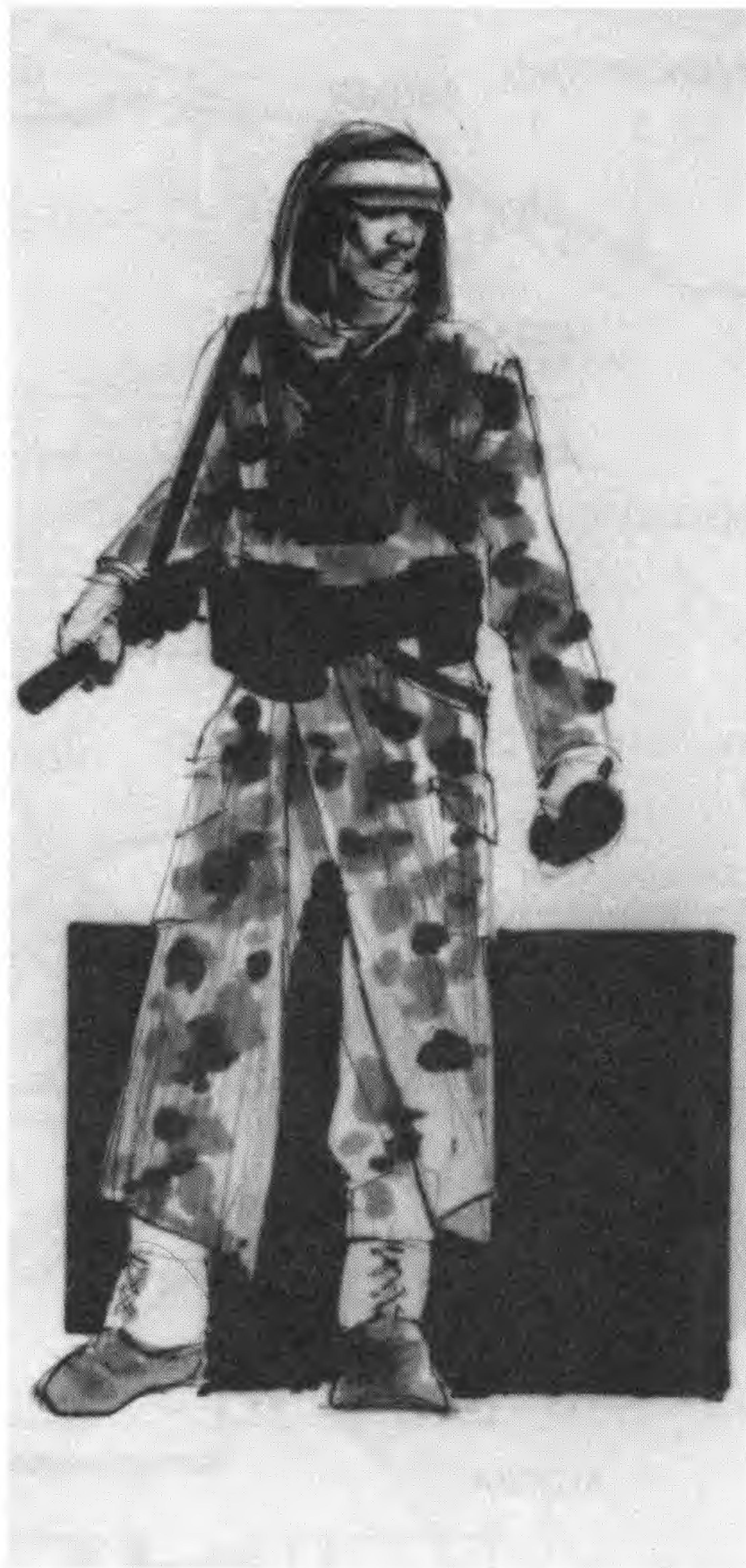
Kök. I det här utrymmet finns stora frysrums, skåp och lådor med både färsk och konserverad mat. Det är knappt att spisar och köksutensilier får plats. Det mesta av utrustningen har tagits från ombyggda passagerarskepp.

Förråd. Här förvaras reservdelar till i stort sett allting i basen — allt från säckar med formexpulver till finmekaniska robotdelar. Ömtåliga varor hålls nedkylda i särskilda utrymmen.

Miljösystem. Liksom så många andra av rebellernas tekniska system är miljösystemet handbyggt. Få rebellbaser är särskilt bekväma eftersom de i regel ligger i ytterst ogästvänliga områden. Den här utposten är inget undantag. Man undviker också att använda klimatanläggningen på full effekt eftersom det skulle generera en massa spillenergi som kunde fångas upp av Imperiets sensorer.

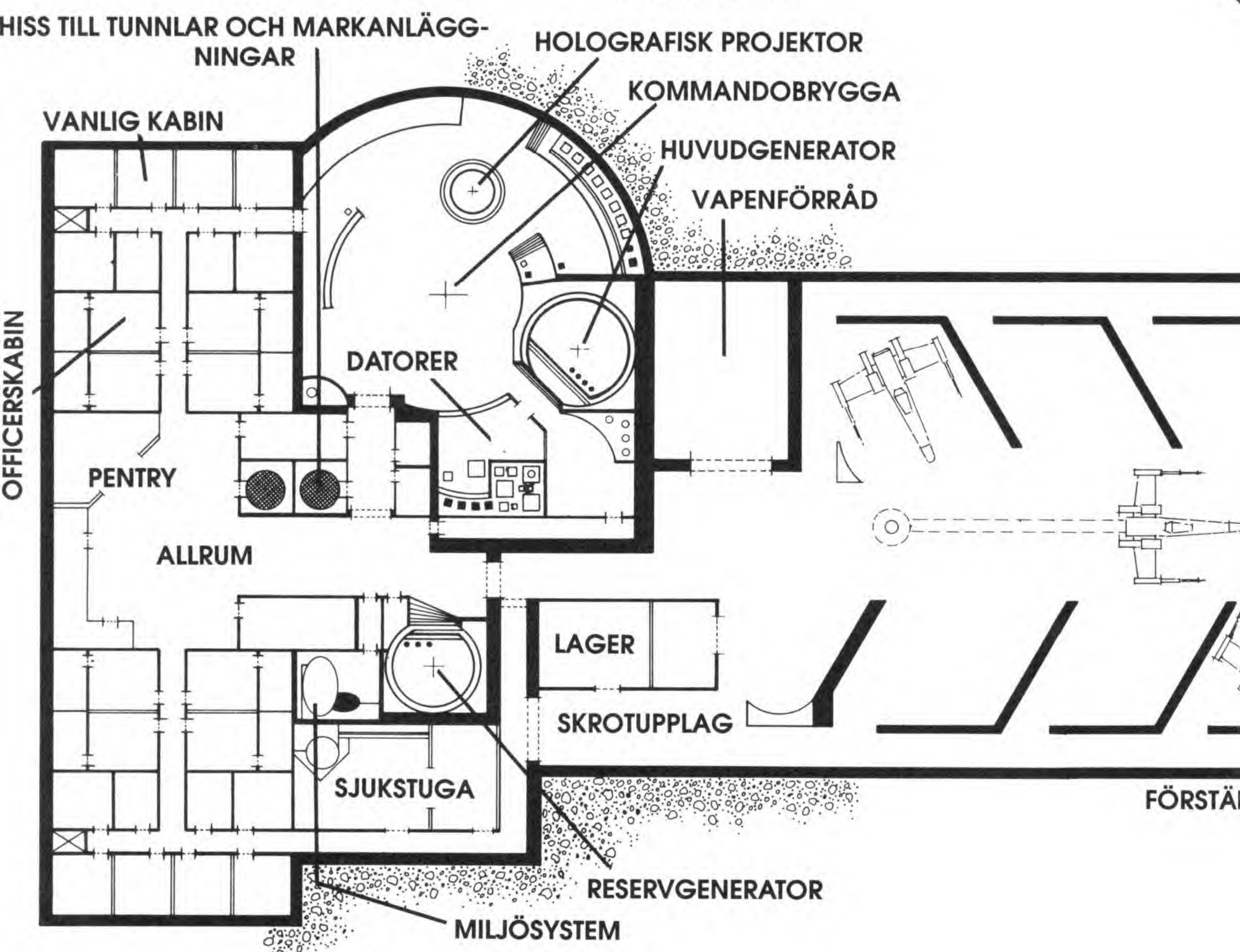
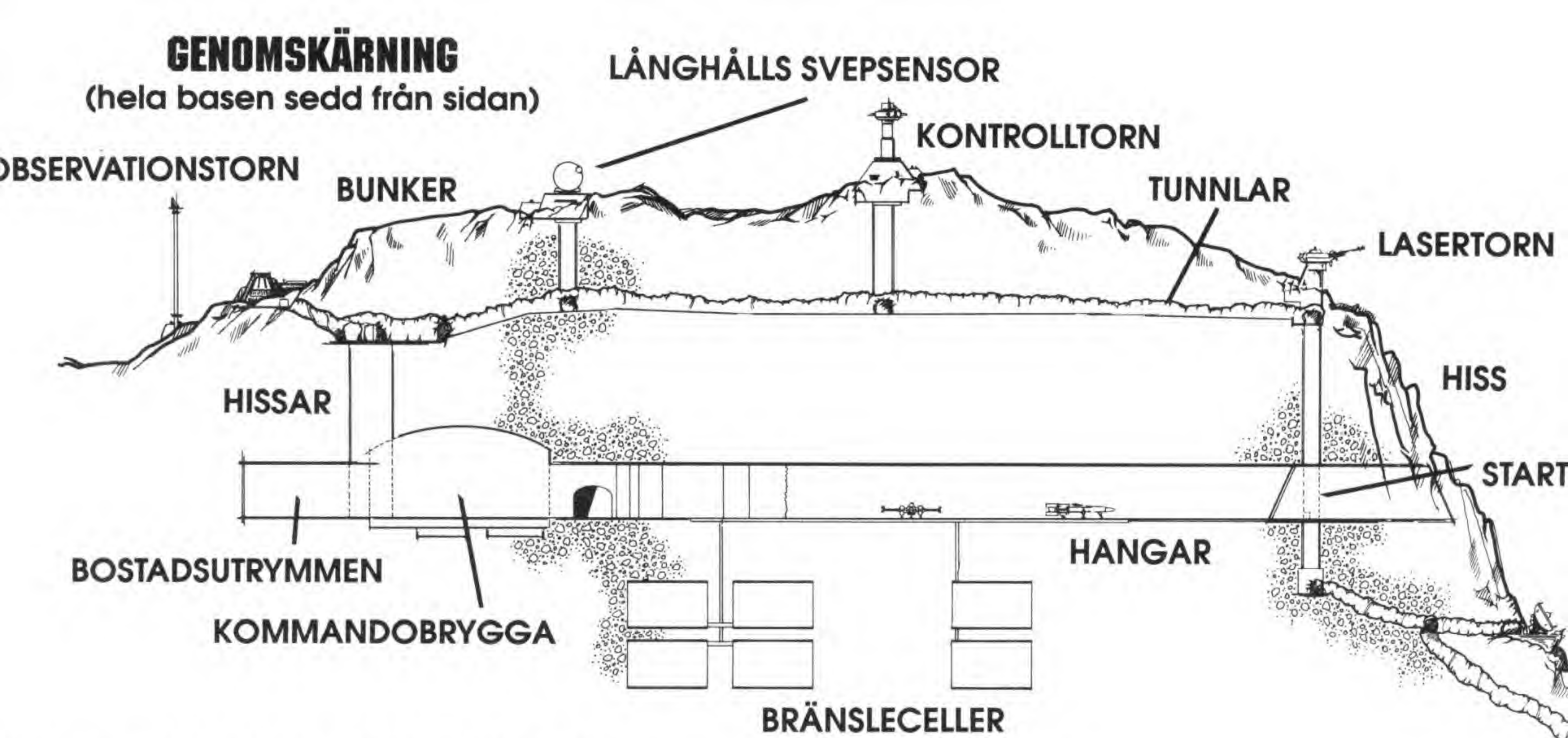
Observationstorn. Dygnet runt bevakas omgivningarna av skarpögda spanare i kamouflerade observationstorn. De kan snabbt meddela sig med basen eller med patruller ute i terrängen, med hjälp av en vanlig lågfrekvent komlänk.

Kontrolltorn. Detta är basens huvudsakliga utkiksplats. Sensorer spårar all rörelse i luften och på marken inom en radie av 1.000 kilometer. Under flygoperationer får piloterna vägledning för



inflygningen härifrån. Det är lättare för flygledarna att arbeta här uppe där de kan se trafiken, än nere i basen där man måste lita enbart till instrument. Särskilt värdefullt blir det i lägen med mycket trafik i luften. Observatörerna i tornet kan också leda elden från basens laserkanoner om den skulle bli angripen. Tornet är bepansrat och inhyser också utpostens största radioantennor.

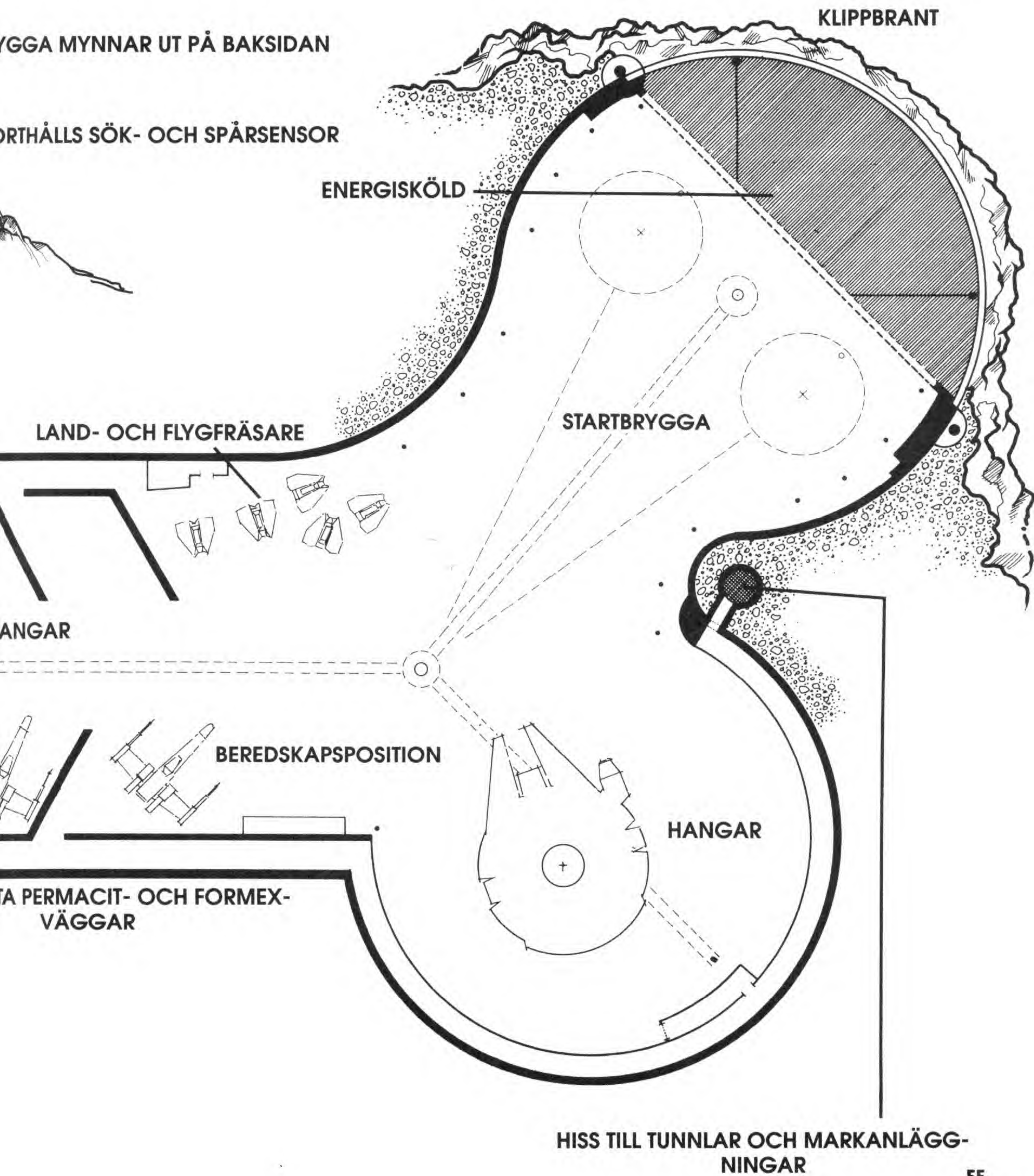
Bränsleceller. I dessa kondensatorer lagras energi för att fylla på jaktskeppens bränsleceller. Generatorerna håller alltid basens celler fulladdade, så det finns en rejäl kraftreserv till både jaktskepp och kanoner om det skulle bli strid. Blir basen bombad använder man cellerna som reserv till generatorerna, så att energiskölden kan hållas uppe utan avbrott.



TIERFON REBELLUTPOST

JAKTSKEPPSESKADER (X-VINGAR)

BOTTENVÅNING (ÖVERSIKT ÖVER DEN UNDERJORDISKA ANLÄGGNINGNINGEN)



7. HJÄLTAR OCH SKURKAR

Många iakttagare är övertygade om att striden mellan Alliansen och Imperiet är lika mycket en strid mellan enskilda hjältar och skurkar som mellan politiska ideologier och samhällssystem. Eftersom Alliansen tror på den enskildes värde och ser varje medlem som en betydelsefull resurs, har man bestämt sig för att dokumentera hela upproret noga, med särskild tonvikt lagd på de enskilda rebellerna. Det är en väldig uppgift att hålla reda på så många personer, men de som åtog sig jobbet har visat sig äga den hängivenhet och noggrannhet som behövs.

De följande biografierna har hämtats ur Upprorets Historia, Volym 1, av Arthur Hextrophon, och ur författarens memoarer. Hextrophon skrev Upprorets Historia medan han arbetade vid Alliansens högkvarter som sekreterare åt Mon Mothma. Han förde en detaljerad dagbok som ger en fascinerande bild av det dagliga livet i upprorets ledning och intressanta insikter i de människors liv, som formade Alliansen.

De här kortfattade personteckningarna skrevs under veckorna efter att Alliansen hade förstört Dödsstjärnan, medan man höll på att organisera det nya högkvarteret på Hoth. Stycket om Jedi-mästaren Yoda lades till senare och fanns inte med i den första, vitt spridda utgåvan. Stycket om Lando Calrissian är kopierat ur en av Alliansens underrättelse-rapporter som Hextrophon granskade i sin egenskap av Mon Mothmas sekreterare. Tydligt fann han rapporten roande och lade till den på slutet av sin egen rapport om smugglaren Han Solo. Artiklarna om Boba Fett och Darth Vader bygger på kejserliga holosändningar som uppsnappats av rebellspioner och på historikernas egna forskningar

LUKE SKYWALKER

Luke Skywalker, hjälten från slaget om Yavin, kommandör i Alliansens flotta och blivande Jediriddare, är ett mysterium för historieskrivaren. En fascinerande kombination av ungdomlig livslust och envis framfusighet, förpackat i en gladlynt person med fördelaktigt utseende — men denne yngling har orsakat Imperiet mer elände och frustration än nästan någon annan under hela dess våldsamma historia.

Under sin korta tid i upproret har Skywalker blivit något av en hjälte för alla Alliansens medlemmar.

LUKE SKYWALKER

(VID TIDEN FÖR SLAGET OM YAVIN)

Längd		172 cm	
Kön		man	
Ålder		20+	
SMIDIGHET	3 T	IAKTTAGELSEF.	2T+1
Plasmavapen	6T	Köpslå	3T
Parera slag	4T	Ledarskap	5T
Ducka	6T	Bluff	2T+1
Granat	3T	Spel	2T+1
Tunga vapen	3T	Smyga	3T
Parera vapen	5T	Söka	3T
Närstrid	4T	STYRKA	3T
Lasersvärd	4T+1	Slagsmål	5T+1
BILDNING	2T	Klättra/hoppa	6T
Xenomorfa arter	3T	Lyfta	4T
Byråkrati	2T+2	Tålighet	6T
Kulturer	2T	Simma	3T
Språk	2T	TEKNIK	3T
Planetsystem	2T	Datorer	5T
Fixare	2T+1	Sprängteknik	3T
Överlevnad	6T	Robotar	6T
Teknologi	4T	Medicin	3T+2
MEKANIK	4T	Repulsor	7T
Astrogation	5T	Säkerhetssystem	3T
Ridning	4T+2	Rymdskepp	5T
Reparera repulsor	8T	KRAFTFÄRDIGHETER	
Skeppsartilleri	6T	Kontroll	3T
Pilot	7T	Varseblivning:	2T
Energisköldar	5T		
Reparera fräsare	8T		

Inte för sin begåvning, inte för att han är en begåvad pilot och skicklig skytt, inte heller för sina något dubiösa färdigheter med den mystiska "Kraften", inte ens för sina spektakulära framgångar i strid — utan därför att han blivit en symbol för det bästa hos människan: lojaliteten mot vänner och kamrater, villigheten att dö för sin övertygelse, och modet att möta överväldigande svårigheter.

Eftersom han var föräldralös uppfostrades Luke Skywalker av Beru och Owen Lars. Hans biologiska föräldrar är okända. Efternamnet "Skywalker" är inte vanligt, och många tror att han är en släkting till den berömde Jediriddaren Anakin Skywalker, som döddes i Klonkrigen. Luke säger själv att han fått den



uppgiften från Obi-Wan Kenobi (se nedan), men närmare studium av folkregistren på de aktuella planeterna har varken kunnat bekräfta eller motbevisa det. Förvisso kan det tyckas som om Lukes skicklighet med lasersvärd och som jaktpilot tyder på att han haft Jediriddare i släkten. Fast han kallade dem "faster" och "farbror" vet man inte om Beru och Owen verkligen var släkt med Luke eller om det bara var familjära tilltalsord.

Luke tillbringade sin barndom på fosterföräldrarnas fukt-farm på ökenplaneten Tatooine. Som barn var han ganska lycklig. Enligt honom själv älskade hans fosterföräldrar honom som sitt eget barn och uppfostrade honom så gott de kunde, och han tyckte om dem också.

Men redan tidigt upptäckte Luke att han behövde mer i sitt liv än han kunde finna på en fuktfarm. Luke var en drömmare som alltid såg mot stjärnorna och tänkte på framtiden. Han ville se mer än dimmorna runt gården och sanddynderna vid Anchorhead. Redan innan han kunde gå bestämde han sig för att flyga. Han var en naturbegåvning på att hantera olika slags fordon och redan vid första försöket kunde han ofta göra saker som andra behövt år för att lära sig. Snart var han en av traktens bästa förare och kunde få en landspeeder eller skyhopper att göra allt han ville.

Han övade i Beggars Canyon, "Tiggarklyftan", en smal, oländig dalgång några kilometer hemifrån där han och hans vänner brukade övningsflyga. Där inne bland klipporna deltog han i låtsatsstrider och tävlingar, tillsammans med sina vänner, Biggs Darklighter och andra. Här övade han också upp sin skjutskicklighet genom att flyga i full fart mellan klippväggarna och pricka wompråttor — en mycket farlig lek!

Owen Lars var en praktisk man och hade ofta svårt att hantera och förstå den unga spoling som bodde i hans hus. Luke såg ivrigt fram mot den dag då han kunde börja vid Akademin, där han hoppades få en ordentlig utbildning. Men

hans farbror ville hålla honom kvar och bad honom enträget att stanna "bara en säsong till". En säsong gick, och en till, och snart hade de flesta av Lukes vänner flyttat hemifrån. Luke blev alltmer rastlös men ville ändå inte direkt bryta med sin farbror.

Några menar att Owen var en snål och trångsynt man, i hemlighet avundssjuk på sin "brorson". Men efter flera långa samtal med Skywalker är jag övertygad om att Owen visste något om Lukes föräldrar, och fruktade att hans härkomst skulle bli farlig för Luke om han lämnade Tatooine.

Samtidigt måste man medge att Tatooine inte heller var säkert — ökenplaneter med krigiska urinnevånare brukar inte vara det — men farorna blev till nytta för Luke på längre sikt eftersom de lärde honom att överleva i en ogästvänlig omgivning. Utan disciplin, koncentration och viljestyrka skulle han inte klarat livet på Tatooine, och dessa egenskaper har han haft stor nytta av senare i livet. Men av sina fosterföräldrar lärde han sig också medkänsla, lojalitet, hängivenhet och kärlek.

Men berättelsen om hjälten Luke Skywalker börjar egentligen vid skördetiden på tatooine, alldeles innan Kejserliga Senaten upplöstes. Eftersom han väntade sig en god skörd köpte Owen Lars två robotar av en grupp Jawas. Varken de eller han visste att robotarna egentligen tillhörde prinsessan Leia Organa från Alderaan, och att deras minnen innehöll nyckeln till Alliansens framtid.

Robotarna, R2-D2 och C3-PO hade skickats iväg av Leia för att bära ett budskap till Obi-Wan Kenobi, Jediriddare och före detta general i Republikens rymdflotta. Numera var han efterlyst av Imperiet och gömde sig på Tatooine. Robotarna övertalade — eller lurade, uppgifterna går isär — sin nye herre, Luke, att ta dem med till Kenobi. Luke visste inte vem Kenobi egentligen var utan trodde han var en exentrisk gammal eremit.

Trots att Luke var okunnig om Kenobi visste Kenobi det mesta om Luke. Han berättade om Lukes far, "en bra pilot och en god vän". Enligt Kenobi hade han och Lukes far kämpat tillsammans i Klonkrigen. Båda var Jediriddare som slogs för att skydda Republiken. Det var Darth Vader, numera Lord av Sith och tjänare åt kejsaren, som

KEJSERLIG KOMMUNIKÉ NR 87341.36A

Till: Hans Majestät, Kejsar Palpatine

Från: Major Herrit, Kejserliga Underrättelsetjänsten

Ärende: Luke Skywalker, efterlyst för brott mot staten

Ers Kejserliga Majestät,

Här kommer den information Ni begärt angående rebellen Luke Skywalker.

För närvarande är Skywalker efterlyst för följande brott: högförräderi, spionage, konspiration, olaga intrång i topphemlig militär anläggning, fritagning av brottsling, flykt från topphemlig militär anläggning samt förstörelse av Kejserlig egendom (se akt Nr 634191.58f). Hans inblandning i händelserna vid Tatooine och Yavin är tillräcklig för att motivera dödsstraff, men hans aktiviteter riktade mot Imperiet har inte upphört efter hans medverkan i förstörandet av Dödsstjärnan. Sedan dess har det inträffat inte mindre än tre större incidenter där Skywalker spelat en ledande roll (se Kejserliga Arkivets akt Nr 783440.91a - 91f).

Skywalker är 172 cm lång, av normal kroppsbyggnad och har mellanblont hår. Han är en ung man, ungefär tjugo år gammal, och förefaller ha arbetat på en bondgård innan han blev rebell (detta kan emellertid vara en täckmantel, se akt Nr 312485.34a). Vissa källor har gett uppgifter som tyder på att Skywalker var medlem i en rebellgrupp redan på Tatooine, under befäl av den förrymde Obi-Wan Kenobi (se akt Nr 312485.36cc), men detta har inte bekräftats.

Denne rebell har visat ypperlig skicklighet som pilot, och allt tyder på att det var han som avlossade den torped som förintade Dödsstjärnan. Han har också setts använda ett lasersvärd.

Lord Vader säger att Skywalker har Kraften i sig. Eftersom vi inte vet vad Kraften är kan våra agenter inte undersöka detta. Vi har bett lord Vader beskriva Kraften men fått nej. (Jag måste åter vördsamt anhålla om att ni befäller lord Vader att sluta döda mina agenter. Imperiet har satsat mycket tid och pengar på deras utbildning. Om han inte vill tala med dem kan han väl bara säga nej, som andra människor!!)

Luke Skywalker ses ofta i sällskap med en corellisk smugglare vid namn Han Solo, en wookiee vid namn Chewbacca, och ett par astromek- och protokollrobotar (modellbeteckningar okända), samt den förrädiska prinsessan Leia Organa. Det förefaller finnas starka band mellan dessa personer, och man vet att de har tagit stora risker för att hjälpa varandra. För ytterligare information hänvisas till Kejserliga Arkivet, akterna Nummer 13474.8c, 469140.33j, och 067431.47h.

förrådde och mördade Lukes far. Obi-Wan gav ynglingen hans fars lasersvärd, en Jedis vapen.

Luke blev överraskad och överväldigad av det han fått veta. Men han fick inte tid att fundera närmare över nyheterna, för i samma ögonblick spelade R2-D2 upp prinsessan Leias meddelande till Kenobi.

I det holografiska meddelandet avslöjade prinsessan att R2-enheten innehöll ritningarna till Imperiets nya hemliga vapen, Dödsstjärnan. Hon bad Kenobi att ta med sig robotarna, resa till Alderaan och överlämna dem till hennes far. Kenobi misstänkte att Imperiet redan var på jakt efter robotarna, och började genast förbereda sig för att resa. Han bad Luke följa med och hjälpa honom, men Luke tvekade eftersom han visste att Owen Lars skulle förbjuda det.

Ödet valde åt Luke. Stormtrupperna lämnade ett spår av förintelse efter sig när de drog fram i sitt hänsynslösa sökande efter robotarna. De förstörde fuktfarmen och dödade Lukes fosterföräldrar. Inför de rykande resterna av sin familj svor Luke att lära sig använda Kraften, att bli en Jedi liksom sin far, och att kämpa mot Imperiets ondska.

För att fly från Tatooine med robotarna anlätade Kenobi och Skywalker den corelliske smugglaren Han Solo och hans andrepilot, wookieen Chewbacca. Fast de hade svårt att komma överens i början tvingade omständigheterna (och kanske en smygande känsla av vänskap) dem att förena sina krafter, vilket visade sig vara ett lyckokast för Upproret!

Luke och hans nya kompanjoner blev direkt avgörande för att upproret kunde vinna sin första stora seger, i slaget vid Yavin. Tillsammans befriade gruppen prinsessan Leia från Dödsstjärnan, lyckades fly därifrån och ta sig till rebellernas hemliga högkvarter (Tråkigt nog blev Obi-Wan Kenobi dödad av Darth Vader under flykten). Med hjälp av de tekniska ritningarna som fanns i R2-D2 planerade rebellerna ett angrepp som faktiskt kunde förintade den massiva Dödsstjärnan.

Som man kunde vänta var det Luke som avfyrade det berömda skottet som blev slutet för den väldiga stridsstationen.

Som blivande jediriddare har Luke bara fått en inledande träning i att använda Kraften. Obi-Wan påbörjade träningen under resan från Tatooine, men hann inte lära ut så mycket innan han mötte sitt öde. Kraften finns hos Luke. Hans naturliga begåvning gör det uppenbart att han förr eller senare kommer att bli en riktig jediriddare, bara han kan hitta en lärare som kan slutföra hans träning.

Efter Yavin har Lukes vänner blivit hans nya familj. Han, Leia, Chewbacca, R2-D2 och C3-PO är kanske till och med viktigare för Luke än Alliansen. Tillsammans har de ställt till ordentliga problem för Imperiet.

Kejsaren har utfäst belöningar för alla Lukes vänner, men verkar mest av allt intresserad av att få tag på Luke själv. Ryktet säger att han avdelat en hel flotta, under befäl av den fruktade lord Vader, för att spåra den unge Jedin. Man får hoppas att han inte lyckas.

PRINSESSAN LEIA ORGANA

Prinsessan Leia Organa, före detta representant i Senaten för planeten Alderaan, är en ung, vacker kvinna som också är en av de drivande krafterna i upproret. Hon är en begåvad administratör och skoningslös soldat. Med sitt mod och viljestyrka har hon orsakat kejsaren åtskilligt trubbel. Hon har hedersplatsen som nummer tre bland galaxens mest efterlysta personer.

Den som vet något om Leias härkomst blir knappast förvånad över att hon är efterlyst. Leia är adoptivdotter till Bail Organa, före detta vicekung och förste ordförande i Alderaan-systemet. Vicekung Organa var en av de stora hjältarna från Klonkrigen, kamrat till sådana män som Obi-Wan Kenobi.

Efter krigen ledde Organa planeten Alderaan genom en lång period av fred och återuppbyggnad. Mycket hade skadats under krigen, men nu fick man tillfälle att hela såren. Liksom sin dotter var Bail en skicklig administratör. Snabbare än någon hade trott möjligt lyckades han få ekonomin på fötter och återge planeten dess forna välstånd. På hans initiativ förbjöds alla militära vapen på Alderaan, som ett tecken på att man ville verka för fred och liv.

När Palpatine gjorde sig till kejsare och den Nya Ordningens orättvisor och tyranni började märkas, blev Alderaan ett centrum för motståndet mot kejsarens despoti, och det var där som Alliansen föddes.

Leia lärde sig rättvisans och hederns principer av sin far. Hon blev av egen kraft en politisk ledare på Alderaan, och redan innan hennes far hade gått med blev hon en av upprorets ledare. Samtidigt tog hon risken att arbeta via de vanliga politiska kanalerna, i hopp om att förändra Imperiet inifrån. Hon lyckades bli vald till Senaten, och blev därmed en av de yngsta senatorerna någonsin.

Leia var modig och frispråkig, och beundrades av unga män och kvinnor över hela galaxen. Hon använde sin position för att hjälpa rebellerna. Trots att det var mycket farligt för en offentlig person att göra det, hjälpte hon dem att ordna transporter, skaffa pengar och genomföra hemliga uppdrag. Samtidigt kämpade hon för reformer i Senaten. Hon levde detta farliga dubbelliv ända tills kejsaren tröttnade på motståndet och slutgiltigt upplöste senaten.

Listigt nog förutsåg vicekungen Bail kejsarens ingripande mot senaten och förstod att detta skulle innebära slutet på alla möjligheter att förändra Imperiet inifrån. I det läget började han öppet stödja

LEIA ORGANA

Längd 150 cm
Kön kvinna
Ålder 20+

SMIDIGHET	3T	IAKTTAGELSEF.	3T+1
Plasmavapen	5T	Köpslå	6T
Parera slag	4T	Ledarskap	8T
Ducka	6T	Bluff	5T+1
Granat	4T	Spel	4T
Tunga vapen	4T	Smyga	5T+1
Parera vapen	4T	Söka	4T+1
Närstrid	5T	STYRKA	3T
BILDNING	4T	Slagsmål	4T
Xenomorfa arter	7T	Klättra/hoppa	4T
Byråkrati	8T	Lyfta	3T
Kulturer	8T	Tålighet	6T
Språk	5T	Simma	5T
Planetsystem	5T	TEKNIK	2T
Fixare	4T	Datorer	3T
Överlevnad	5T	Sprängteknik	2T
Teknologi	5T	Robotar	4T
MEKANIK	2T+2	Medicin	4T
Astrogation	3T+2	Repulsor	2T
Ridning	3T+2	Säkerhetssystem	3T
Reparera repulsor	4T+2	Rymdskepp	2T
Skeppsartilleri	4T		
Pilot	5T		
Energisköldar	5T		

rebellerna. Eftersom Upproret hade brist på erfarna ledare skickade han sin dotter till Tatooine för att leta reda på hans gamle vän Obi-Wan Kenobi och övertala honom att hjälpa till.

På vägen till Tatooine uppfångade Leias skepp ett hemligt meddelande från några utav Alliansens agenter. Meddelandet innehöll alla tekniska data om kejsarens nyaste och dödligaste vapen, Dödsstjärnan. Agenterna betalade med sina liv för detta fynd, och endast Leia kunde se till att informationen levererades till Alderaan. Hon insåg också genast dess betydelse.

Men Darth Vaders stjärnjagare lyckades spåra sändningen och började genast förfölja Leias skepp, Tantive IV. När hon insåg att hon skulle bli fångad handlade Leia snabbt. Hon placerade ritningarna i en astromekrobot och instruerade den att leta reda på Kenobi och leverera ett meddelande med en bön om hjälp till honom. Strax därefter togs hon tillfånga, anklagades för förräderi och fängslades ombord på Dödsstjärnan. Där utsattes hon för tortyr av Vader

KEJSERLIG KOMMUNIKÉ NR 44582.15K

Till: Hans Majestät, Kejsar Palpatine

Från: Major Herrit, Kejsarliga Underrättelsetjänsten

Ärende: Prinsessan Leia Organa, efterlyst för brott mot staten

Ers Majestät,

Prinsessan Leia av Alderaan, tidigare medlem av den nu upplösta Senaten, har länge varit en motståndare mot Er Nya Ordning. Det har nu bevisats att hon inte endast ger sitt muntliga stöd till upproret. Den senaste tidens händelser vid Tatooine och Yavin har givit oss klara bevis för att hon är en viktig medlem och ledare inom Alliansen.

Lord Vader spårade de stulna ritningarna över Dödsstjärnan till ett konsulärt skepp registrerat på Alderaan. De gensköt skeppet och grep prinsessan Leia, som var den högst rankade personen ombord. Men ritningarna fanns inte längre i hennes ägo. Eftersom han hade tillräckliga indikationer på att hon var inblandad i Upproret lät Lord Vader överföra henne till Dödsstjärnan, där han förhörde henne grundligt. Det är emellertid tydligt att prinsessan är mycket viljestark och synnerligen resistent mot modern förhörsteknik. Till och med när Grand Moff Tarkin hotade förinta hennes hemplanet bara låtsades hon avslöja var rebellernas hemliga bas ligger. Hon gav honom koordinaterna till en rebellbas som varit övergiven sedan en tid. Med hjälp av flera andra kända rebeller lyckades prinsessan sedan fly från Dödsstjärnan (se Kejsarlig kommuniké Nr 87341.36a).

Det är fastslaget att hon hade förbindelse med en cell av rebeller bestående av Obi-Wan Kenobi (nu död), Han Solo och Luke Skywalker. Det har nu också kommit i dagen att hon fungerar som ledare i den så kallade Alliansen, där hon använder sin karismatiska personlighet för att uppmana ungdomar till förräderi mot staten. Hennes infångande skulle vara en viktig seger. Utan hennes närvaro skulle säkert många rebeller förlora sin stridsmoral och bli passiva. (Det är också sannolikt att Skywalker och Solo finns i hennes närhet.)

För ytterligare information hänvisas till Kejsarliga Arkivet, akterna nummer 13474.9c, 469140.33j, 067431.47h och 457300.2s.

och Grand Moff Tarkin, som ville tvinga henne att avslöja Alliansens hemliga högkvarter. Men hon vägrade trots att det kostade henne stort lidande.

I ett sista försök att knäcka Leia hotade Tarkin att förstöra Alderaan. Inför detta hot låtsades Leia ge med sig och gav Tarkin platsen för en rebellbas på Dantooine. Vad hon inte talade om var att den basen hade övergivits för en tid sedan. Tarkin gav order om att Alderaan ändå skulle förstöras, och tvingade Leia att se på när hennes fredliga hemplanet sprängdes i småbitar utan föregående varning. I stället för att knäcka henne gjorde detta brutala massmord henne ännu fastare besluten att störta kejsaren och sätta punkt för hans "Nya Ordning".

Leia Organa är en karismatisk ledare inom Upproret. Hon kan också vara högdragen och envis. Hennes plikt mot Alliansen går före allt annat. Hon har alltid kontroll över sig själv och visar sällan sina verkliga känslor. Därför gör hon ofta intryck av att vara kylig och mallig, men de som känner henne vet att det bara är en fasad.

Trots att hon växt upp i de allra högsta kretsarna i Imperiet klarar Leia sig lika bra i alla sällskap, och tycker i hemlighet att det är spännande att umgås med banditer, spelare och andra skumma personer.

Under sin uppväxt fick Leia inte bara lära sig konsten att umgås med de rika och mäktiga. Dessutom tränades hon i vapenbruk. Trots att hennes far fann det smärtsamt att lära henne färdigheter som hans planet hade avsvurit sig, såg Organa med oro på Palpatines växande makt och förstod att det kunde komma en dag då man måste försvara rättvisan med vapen i hand. Därför är Leia väl bekant med militära vapen. Hon har också skaffat sig pilotutbildning, lika mycket för nöjets som för nyttans skull.

Tillsammans med Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca och robotarna R2-D2 och C3-PO har prinsessan Leia utmanat den mörka makt som håller galaxen i sitt onda grepp — den makt som kallas Imperiet.



HAN SOLO

Författarens anmärkning: Det är inte historikerns sak att döma den enskilde. I stället bör han bara sanningsenligt beskriva omständigheterna och händelserna i personens liv och låta läsaren göra sin egen bedömning. Emellertid anser författaren att det i den här artikeln är lämpligt att även ge sin egen syn på den skildrade personen, Han Solo, så att läsaren känner till vilka åsikter som kunnat påverka skildringen.

Han Solo är utan tvekan en smugglare och pirat. Han är efterlyst för diverse brott på ett dussin planeter över hela galaxen — både inom och utanför Imperiet. Han umgås med skumrasktyper från den undre världen. Både myndigheter och ledare i den undre världen har utfäst belöningar till den som fångar honom. Han är snabb till vrede och följer inga andra regler än sina egna. Han är verkligen en skurk.

För tre år sedan blev författaren och hans familj angripna och fångade av Zygerriska slavhandlare. Efter flera skrämmande och obekväma månader i lastrummet på deras skepp, fulla av oro för framtiden, överraskades vi en dag av explosioner som skakade skeppet. Vi kröp ihop och fruktade det värsta. Under tio minuter kunde vi höra ljudet av en strid som pågick i korridorerna utanför vårt fängelse. Plötsligt slogs dörren upp, och där stod Solo, med laserpistolen riktad mot oss. Han hejdade sig, och tittade länge på min smutsiga och svältande familj.

Sedan spred sig ett uttryck av medkänsla över hans ansikte, och han muttrade: "Slavhandlare — det var därför de övergav skeppet". Han försvann ut och lämnade dörren öppen. Jag reste mig och vacklade efter honom så gott jag kunde. När jag kom till bryggan fann jag Solo och hans andrepilot, en Wookiee, ensamma vid reglagen. Solo såg på mig ett ögonblick men återgick genast till att justera instrumenten. Sedan frågade han om jag kunde flyga skeppet. När jag svarade jakande gick Solo och Chewbacca iväg och försvann genom luftslussen till sitt eget skepp. Chewbacca ylade fram ett "lycka till" på Wookieespråket, och jag hann knappt stamma fram ett tack innan slussdörren stängdes och Millennium Falcon stack iväg.

Det var inte förrän flera dagar senare som jag upptäckte att Han Solo, okänd pirat, brottsling och missdådare, hade lämnat inte bara Zygerriernas skepp utan också alla deras pengar till min utblottade familj.

Han Solo är en av de färgstarkaste personerna i galaxen: Corellisk rymdpilot, smugglare, pirat, och på senare tid hjälte i Upproret. Det har gjorts flera romantiska holofilmer om hans äventyr, liksom falska dokumentärfilmer och minst två falska självbiografier. Allt detta har naturligtvis bidragit till att Solos rykte växt till episka proportioner. Alla

HAN SOLO

Längd 180 cm
Kön man
Ålder 30+

SMIDIGHET	3T+1	IAKTTAGELSEF.	3T
Laservapen	9T+1	Köpslå	8T
Lasergevär	5T+1	Ledarskap	6T
Parera slag	6T	Bluff	8T
Ducka	8T	Spel	8T
Granat	5T+1	Smyga	7T+1
Tunga vapen	6T+1	Söka	5T+2
Parera vapen	5T	STYRKA	3T
Närstrid	6T+1	Slagsmål	7T
BILDNING	2T	Klättra/hoppa	6T
Xenomorfa arter	6T	Lyfta	5T+1
Byråkrati	5T	Tålighet	7T
Kulturer	4T	Simma	4T+2
Språk	5T	TEKNIK	2T
Planetsystem	7T	Datorer	7T
Fixare	7T	Sprängteknik	4T+2
Överlevnad	6T	Robotar	5T
Teknologi	5T	Medicin	2T+2
MEKANIK	3T+2	Repulsor	7T
Astrogation	8T	Säkerhetssystem	7T
Ridning	5T+2	Rymdskepp	9T
Reparera repulsor	7T		
Skeppsartilleri	9T		
Pilot	10T		
Energisköldar	6T+2		
Hök	6T+2		

dessa skildringar har förbjudits av Imperiet sedan Solo anslöt sig till Upproret. Detta har givetvis inte hindrat att hans namn blivit en del av den populära mytologin i galaxen. Solo själv avskyr att vara en känd hjälte eftersom det gör det svårt eller omöjligt för honom att vara smugglare.

Samtidigt är det otroligt nog så att sanningen inte ligger långt från myten. Under sin karriär har Solo smugglat vapen, människor och tullbelagda eller förbjudna varor. Han har slagits mot slavhandlare, kejserliga fregatter och TIE-skvadroner. Sitt skepp, det legendariska Millennium Falcon, vann han i ett parti sabacc. En annan gång förlorade han en urangruva värd två miljoner krediter på samma sätt. Ensam har han ruinerat kejserliga företag och överlistat några av galaxens värsta maffialedare. Minst ett dussin prisjägare är ute efter honom i hopp om att kamma hem den belöning som utfästs av Jabba the

Hutt. Imperiet har också satt ett pris på hans huvud, för "brott mot kejsaren", vilket i det här fallet inkluderar högförräderi, hjälp till rebellspioner, sammansvärjning, inbrott i statliga lokaler, fritagning av en känd brottsling, flykt från kejsarligt fängelse, spionage, framförande av rymdskepp utan tillstånd, och vandalisering av kejsarlig egendom. Han är för närvarande nummer fyra på listan över de mest efterlysta personerna i Imperiet, och jakten efter honom leds av lord Vader själv.

Man vet ytterst lite om Solos ursprung, och han vägrar tala om det. Han föddes i det Corelliska systemet och tog examen vid Kejsarliga Rymdakademien med goda betyg. En kort tid senare blev han avskedad från flottan. Han är mycket förtegen om denna del av sitt liv, men ryktet säger att han räddade en wookiee ur slaveri — slaveri var och är fortfarande lagligt i Imperiet. Denna modiga handling renderade honom avsked på grått papper — men också wookieens tacksamhet och vänskap. Solo anade inte att han vunnit något mycket värdefullare än han förlorat.

Efter sitt avsked drev Solo omkring i galaxen utan bestämda planer, och provade på diverse skumma arbeten. Chewbacca, wookieen som han hade befriat, vägrade överge den utblottade Solo, trots att denne bad honom enträget att åka hem. Chewbacca upplevde att han hade "livsskuld" till Solo, och insisterade på att skydda och hjälpa honom tills skulden var betald.

Under deras resor tillsammans har wookieen betalat sin eventuella skuld hundrafalt, men de båda kompanjonerna har blivit vänner, och wookieen är fortfarande Han Solos ständige följeslagare.

Med tanke på Solos skicklighet som pilot och Chewbaccas lika stora begåvning på allt tekniskt (och parets absoluta förakt för kejsarlig lag), är det inte underligt att de blev smugglare. De var hyggligt framgångsrika, men det var inte förrän de kom över Millennium Falcon — som Solo vann från sin gamle vän och kompanjon Lando Calrissian under ett extra vågat parti sabacc — som deras verkliga smugglarkarriär fick ett uppsving.

Falcon, ett ombyggt corelliskt lätt fraktskepp, är snabbt och lätt att gömma. Utrustade med kanske det bästa smuggelskeppet i galaxen fick Solo och Chewbacca snabbt rykte som några av eliten bland smugglare. Deras tjänster togs ofta i anspråk av sådana maffialedare som Ploovo-Två-För-En och Jabba the Hutt. Trots sin smak för dyra viner och kvinnor lade Solo det mesta av inkomsterna på att förbättra sitt skepp.

Men stor framgång för ofta med sig stora problem.

En följd blev att Han Solos redan uppblåsta självuppfattning växte ytterligare. Av naturen är han smart, snabb och försiktig, men framgångarna har fått honom att se sig själv som en av de bästa — kanske den bästa — av alla piloter, smugglare och pirater i galaxen, och han är beredd att ta en hel del risker för att skydda sitt rykte. Hans arrogans har försatt honom i fler problem på ett enda år än de flesta råkar ut för under en livstid.

Å andra sidan har Solo ofta klarat sig ur till synes omöjliga situationer, men man undrar vad som händer när hans tur tar slut.

Förutom sin överdrivna självsäkerhet lider Solo också av ett gott hjärta och — fast han inte gärna medger det — ett naggande samvete som ofta tvingar honom att göra "det som är rätt". Chewbacca, hans pälsklädde kompanjon, har en mycket strikt hederkodex och ett starkt behov att hjälpa alla som är i nöd. Dessa fina egenskaper är dock allvarliga brister hos en smugglare och tenderar att drastiskt förkorta hans liv.

Solo har beskrivits som uppkäftig, intolerant och snusförnuftig. Han är också modig så att det räcker för tre, villig att lära ut saker, och alltid gladlynt. Han har lätt att kläcka ur sig vitsar, även i farliga situationer. Han är född till spelare och gillar att gå emot svåra odds. Om det är sant borde han trivas förträffligt just nu, eftersom oddsen mot honom har ökat astronomiskt.

Nyligen råkade Solo illa ut under ett uppdrag åt Jabba the Hutt. Han blev stoppad av en kejsarlig patrull och tvingades dumpa en hel skeppslast kryddor i rymden. Jabba, som gärna har överseende med misstag när det gäller en bra smugglare, gav Solo en tidsfrist att skaffa fram pengar och betala för den förlorade lasten. Men affärerna gick sakta och Jabba höll på att förlora tålamodet. I sitt desperata läge åtog sig Solo och Chewbacca att transportera (smuggla) en kufisk gammal gubbe, en bonddräng och två robotar till Alderaan för 17,000 krediter. Till Solos besvikelse visade det sig att uppdraget även innefattade att fly från några stycken stjärnjagare, att hamna i resterna av den bortsprängda Alderaan, och sedan att bli infångade ombord på den största krigsmaskin som någonsin byggts.

Det är knappast en överdrift att Solo förväntade sig att få bra betalt för allt detta besvär.

Med visioner av stora belöningar surrande i huvudet och en ökande känsla av vänskap med sina passagerare, hjälpte Solo och Chewbacca dem att rädda prinsessan Leia från Dödsstjärnan. Efter en dramatisk flykt där de förföljdes av TIE-skepp tog de sig till rebellbasen på Yavin. Med belöningen i бага-

get och alla sina åtaganden uppfyllda lämnade Solo rebellerna, just som de började sin berömda attack mot den annalkande Dödsstjärnan.

Solo visste att han måste återvända till Tatooine och betala sina skulder till Jabba. En stor belöning var utfäst för honom, och snart skulle inte ens hans fenomenala tur kunna rädda honom. Det ska också medges att Solo uttryckte stor pessimism i fråga om angreppet mot Dödsstjärnan, och högljutt förklarade att han inte ville ha något med det att göra. Han gick ombord på sitt skepp och lämnade rebellerna åt deras öde.

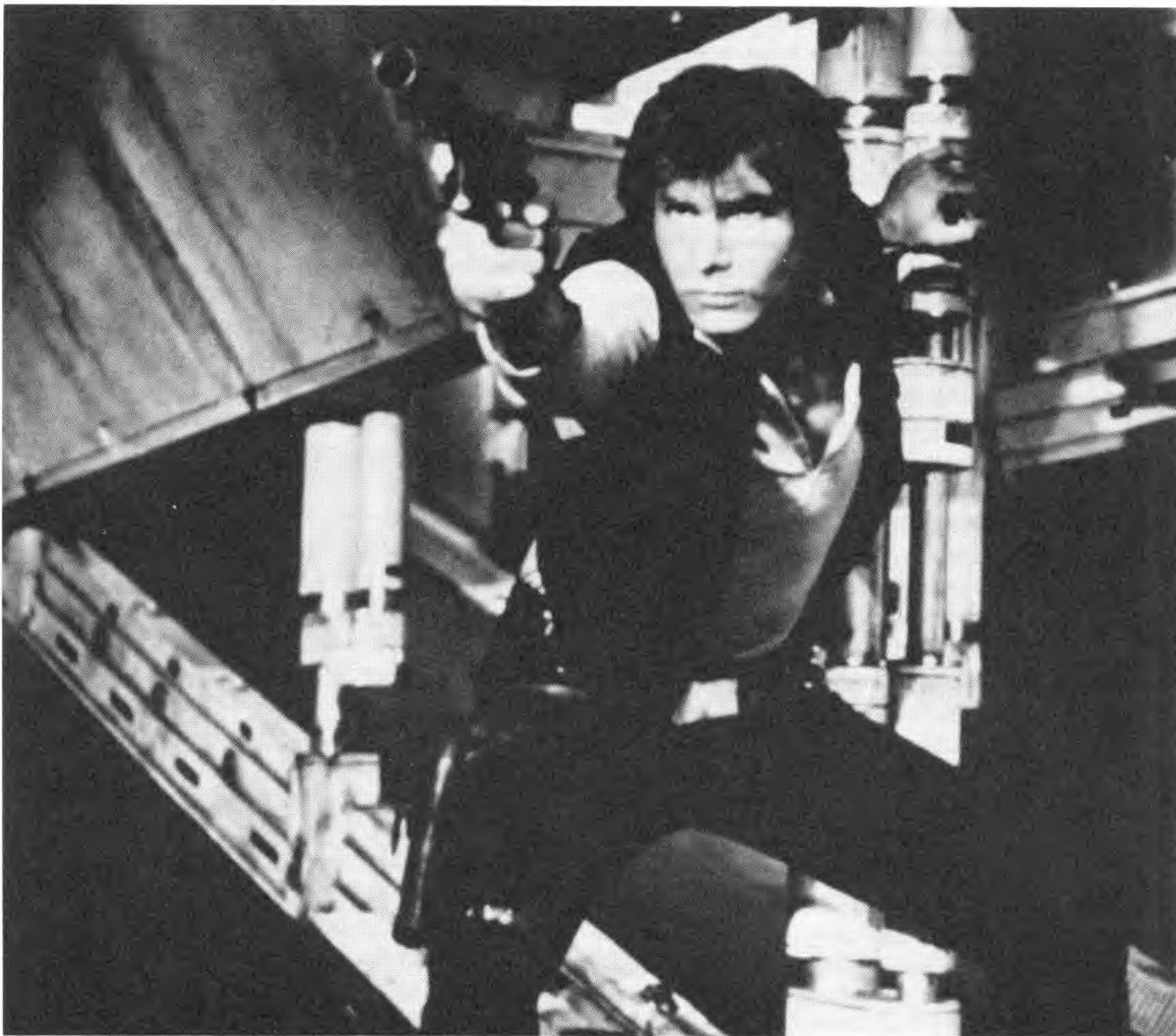
Lyckligtvis för Upproret, rebelpiloterna och alla som befann sig på Yavin och väntade på att bli dödade (bland dem även författaren), är Han Solo inte alls så kallblodig som han vill att folk ska tro.

Rebellernas styrkor var nära att ge upp när Solos irriterande bättre jag (stärkt av en del förmaningar från wookieen) övertygade honom att vända Millennium Falcon och ge sig in i striden. När han närmade

sig Dödsstjärnan såg han hur en skvadron TIE-skepp jagade en X-vinge som höll på att flyga in för att fälla bomber. Efter en snabb analys av läget gick Solo till attack med flammande kanoner, och skingrade de överraskade TIE-jaktskeppen. Det gjorde att Luke Skywalker, som naturligtvis var X-vingens pilot, fick tid att skjuta sina torpeder. De gick in i värmekanalerna, och Dödsstjärnan sprängdes i småbitar.

Rebellbasen var räddad. Solo och Chewbacca var hjältar. När nu hans rykte som en kall, penninghungerig legosoldat nästan helt utplånats, bestämde sig Solo för att stanna hos rebellerna och hjälpa dem grunda en ny bas.

När detta skrivs är Han på väg att ge sig av. Han vet att om han ska överleva måste han återvända till Tatooine och betala sina skulder till Jabba the Hutt. Prisjägare är ute efter honom. Redan har en av dem nästan lyckats mörda honom. Men när han reser kommer Upproret att förlora en mycket värdefull medlem.



BALANSRÄKNING

Till: Den Upphöjde Jabba

Från: Calk Fen, revisor

Ärende: Han Solos skulder

Var hälsad, o upphöjde! Som ni befallt följer här all information om den vedervärdige kapten Han Solo och hans finansiella förhållanden. Ni har verkligen all anledning att vara vred på honom! Mäktige Jabba, Solo har fortfarande inte reglerat sin skuld för last nr 3207D. Han försöker klara sig med den löjliga undanflykten att han tvingades dumpa lasten på grund av att en kejserlig kryssare dök upp. När er ödmjuke tjänare Greedo sökte upp Solo för att kräva in pengarna, sköt Solo honom. Därefter fortsatte han sina brott genom att lämna Tatooine i skeppet Millennium Falcon tillsammans med sin wookiee-kompanjon. Han påstår sig ha fått en frakt som kommer att ge honom möjlighet att betala sin skuld och hela räntan, så fort han kommer tillbaka. Naturligtvis har han inte återvänt inom den utlovade tiden. Jag fruktar, Ers Höghet, att de 12,400 krediterna han är skyldig oss — plus räntan — är förlorade.

Medan vi andra sörjde över den vidrige Solos förmodade seger, Store Jabba, visade ni er överlägsna förmåga att tänka snabbt och listigt. Er visdom lyser som de två solarna över vår värld, Ers Högvärdighet, och jag solar mig i glansen av er slughet. Att utfästa en belöning för smugglarens tillfångatagande är en inspirerad tanke som endast ert överlägsna intellekt kunde komma på! Och att anställa prisjägaren Boba Fett för att finna den vanhedrade Solo är ett genidrag! Fett kommer att skaffa fram det som är vårt, utan tvekan, i krediter, skepp, och blod.

Lysande Jabba! Ert PM om att disciplin och standard skulle upprätthållas med tanke på den aktuella situationen har verkligen upplyst era underbefäl. Om det inte varit för er snabba och bestämda reaktion kunde de andra piloterna ha fått för sig om att de kunde dumpa sina laster eller skylla på kejserliga komplikationer närhelst de misslyckats med en transport, utan att behöva svara för det. Eller ännu värre — de kanske skulle börjat skjuta era lokala ombud i stället för att betala sina skulder. Som ni så vist har insett måste stränga åtgärder vidtagas för att skydda de framtida vinstmarginalerna. Ni har helt rätt i att vi måste statuera ett exempel i fallet Solo så att andra piloter får klart för sig att sådana handlingar mot Jabba the Hutt inte kommer att tolereras.

Millennium Falcon är däremot alltför värdefull för att förloras. Detta skepp tjänade er väl förr, innan Solo tog över, och det kan bli till stor nytta i framtiden. Med en mer samarbetsvillig pilot kan dess vinstgivande historia fortsätta. Utan tvekan har den vise Jabba redan tänkt på dessa

saker, och undvek att nämna dem endast för att testa sin lojale tjänares intelligens. O, subtile mästare!

Ärade Jabba, jag inkluderar en lista över vad denne skrupelfrie smugglare har kostat er, fram till idag, genom sitt skrupelfria handlande. Kostnaderna i förteckningen här nedan är direkt eller indirekt orsakade av Solos beslut att dumpa sin last, och hans lika förkastliga beteende sedan dess. Med er tillåtelse skulle jag genast vilja bokföra dem som oersättligt svinn.

Fastän det säkert smärtar er att förgöra någon ni länge betraktat som en son (i synnerhet innan han får en chans att betala sina skulder), är det sant som ni säger, att Solos huvud kommer att tjäna som ett varningens tecken för andra anställda som kanske överväger liknande handlingar. Som alltid är Jabbas beslut kloka, rättvisa och synnerligen lönnande.

Er mycket lydige tjänare
Calk Fen

KAPTEN SOLOS SKULDER TILL JABBA THE HUTT

- Dumpadlast av kryddor:
12,400 krediter
- Dödad anställd (Greedo)
4,100 krediter
- Förlorade inkomster
(Millennium Falcon):
125,640 krediter
(baserat på förraårets prestationer)
- Information till prisjägare
340 krediter
- Boba Fetts omkostnader
5,000 krediter
(500 krediter per dag)
- Arvoden till andra prisjägare
2,000 krediter
(50 krediter per dag och jägare)
- 50% ränta
74,730 krediter
- SUMMA**
224,190 krediter

CHEWBACCA

En av de mest slående sakerna med Upproret är att så många ovanliga och mer eller mindre bisarra varelser har förenats i kampen mot Imperiet. Ingen annanstans i galaxen finner man en sådan blandning av olika varelser — små robotar, långa ithorier, timida sullustaner, arga calamarier — som alla arbetar i (relativ) harmoni för att nå samma mål. Men även i detta disparata sällskap är wookieen Chewbacca extraordinär.

Chewbacca är över två meter lång och otroligt stark, även för att vara en wookiee. Han har varit många saker under sitt långa liv, bland annat slav, smugglare och hjälte i Upproret. Som andrepilot på Millennium Falcon deltog Chewbacca i räddningen av prinsessan Leia Organa, i slaget vid Yavin, och i förintandet av Dödsstjärnan.

Man vet nästan ingenting om Chewbaccas liv innan han slog sig ihop med den corelliske piloten Han Solo. Han tillhör ett långlivat släkte och föddes på wookieernas hemplanet Kashyyyk för ungefär 200 år sedan. Redan tidigt visade han en fallenhet för teknik och flygning. Snart fanns det inte mycket på planeten som Chewbacca inte kunde reparera eller flyga.

Wookiees är kända för att vara bra på att slåss, och Chewbacca är inget undantag. När han inte var sysselsatt med att reparera maskiner ägnade han sig åt att träna wookieernas obeväpnade stridskonst — en avancerad och synnerligen elak form av självförsvar som bland annat innefattar avlägsnande av motståndarens viktigare kroppsdelar. Som avslutning på utbildningen lärde han sig också hantera wookieernas favoritvapen, bågslungan, ett gammaldags projektilvapen som skjuter explosiva projektiler.

Men liksom många andra arter drabbas wookieer av oro och reslust i puberteten. Det fanns så mycket att se och uppleva utanför Kashyyyk. Därför gav sig Chewbacca av från sitt hem i sin tidiga ungdom (han var bara 50 år) för att utforska galaxen. Under sina färder lärde han sig mycket och finslipade sin skicklighet som pilot, reparatör och programmerare. De följande 140 åren eller så levde den unge Chewbacca ett rätt lyckligt liv. Men sedan kom de onda tiderna, när Imperiet blev en diktatur. Imperiet tillämpade slaveri, och eftersom wookiees var stora och starka, och saknade den teknologi som skulle behövts för att försvara sig, var de nästan perfekta för de kejserliga arbetslägren. Snart började man bygga kejserliga garnisoner på Kashyyyk för att skaffa slavar och se till att wookieerna inte opponerade sig.

CHEWBACCA

Längd	228 cm
Kön	man
Ålder	200+

SMIDIGHET	2T+2	IAKTTAGELSEF.	2T
Plasmavapen	5T+2	Köpslå	5T
Bågslunga	9T	Ledarskap	4T+2
Parera slag	7T	Bluff	2T
Ducka	6T	Spel	4T+1
Granat	5T	Smyga	3T
Tunga vapen	6T+1	Söka	3T
Parera vapen	8T	STYRKA	5T
Närstrid	8T	Slagsmål	10T
BILDNING	2T	Klättra/hoppa	7T
Xenomorfa arter	6T+2	Lyfta	9T
Byråkrati	4T	Tålighet	10T
Kulturer	3T+1	Simma	7T
Språk	5T+2	TEKNIK	3T+1
Planetsystem	7	Datorer	8T
Fixare	6T+1	Sprängteknik	5T+2
Överlevnad	7	Robotar	7T
Teknologi	7T+1	Medicin	5T
MEKANIK	3T	Repulsor	6T
Astrogation	8T	Säkerhetssystem	6T+1
Ridning	4T	Rymdskepp	10T+2
Reparera repulsor	7T	Vapen	5T+1
Skeppsartilleri	7T		
Pilot	8T		
Energisköldar	6T		

Chewbacca, som glatt reste runt i galaxen, hade ingen aning om situationen på hans hemplanet — tills en dag då han själv blev fångad av slavhandlare. Slavhandlarna var mycket skickliga på sitt jobb, och trots hans styrka och kampskicklighet blev Chewbacca infångad och placerad i tungt slavarbete.

Det var den unge kejserlige officeren Han Solo som räddade Chewbacca ur denna situation. Ännu idag vill Solo, som säger sig vara "en självisk son av en rymdorm", inte berätta varför han bestämde sig för att befria Chewbacca, som han aldrig tidigare hade träffat. Han verkar snarast besvärad om man frågar honom. "Det måste ha varit något jag hade ätit" säger han med en fåraktig grimas. Hur som helst, Solos karriär i flottan tog slut i och med räddningen.

Som wookiee har Chewbacca mycket bestämda uppfattningar om heder och ära. Han menade sig stå i en helig "livsskuld" till Solo. Enligt sin hederskodex var han bunden att tjäna den som hade räddat hans

liv. Sådan tjänst ger en wookiee av fri vilja för att betala något som inte kan värderas.

Den unge corelliern förstod inte vad Chewbacca hade i sinnet. Han var alltför deprimerad av att ha blivit fälld i krigsrätten och avskedad. Men wookieen följde honom trots hans protester från planet till planet, från jobb till jobb, och hjälpte och skyddade honom i allt han tog sig före. Så småningom utvecklades deras förhållande till en sann vänskap.

Solo och Chewie (som Han numera kallar honom) slog sig på smuggling. Med Millennium Falcon fick de snart rykte om sig att vara de bästa i branschen. Deras tjänster anlätades av den undre världens mest kända bossar, Ploovo-Två-För-En och Jabba the Hutt. Medan hans kompanjon blev känd som smugglarkapten växte också Chewbaccas rykte, och snart kallades han "den mäktige Chewbacca". Man berättar att han krossat lasergevär och knockat stormsoldater med ett enda slag. I själva verket är han dock betydligt mindre blodtörstig än han gesken av. Men hans rykte som "livsfarlig" har varit till stor nytta för honom och Solo i deras umgänge med skumma personer.

Det var Chewbacca som först träffade Obi-Wan Kenobi i en bar i Mos Eisley. Den gamle mannen ville hyra ett skepp för att flyga till Alderaan tillsammans med en pojke och två robotar. Gubben såg ut att kunna medföra problem, men samtidigt fanns det något i hans sätt som gjorde att man litade på honom. Wookieen kände att dessa resande kanske behövde

hans och Solos hjälp. Stora saker var i görningen, och Chewies beskyddarinstinkt ledde honom att säga ja till att ordna ett sammanträffande med Solo. Dessutom lovade gamlingen att betala bra, och Jabba the Hutt var ivrig att få ersättning för en dumpad frakt.

Så började det märkliga äventyr som förde samman Chewbacca och Solo med Luke Skywalker och prinsessan Leia Organa. De händelser som sedan följde är välkända för alla i Upproret, och vore det inte för Chewbacca är det tveksamt om någon av oss skulle vara vid liv idag. Nu betraktar wookieen dessa människor och de två robotarna R2-D2 och C3-PO som en del av sin "hedersfamilj" — hans verkliga vänner — och han skulle inte tveka att offra livet för dem och Upproret som de arbetar för.

Chewbacca är mycket stark och vet väl hur han ska använda sin styrka. Han är bra på att slåss, och verkar ännu skickligare tack vare sin styrka. Han bär alltid ett patronbälte med projektiler till sin bågslunga. Han vet lika mycket om Millennium Falcon som Han Solo och sätter en ära i att hålla skeppet i gott skick. Bara han Solo och Lando Calrissian överträffar honom när det gäller att flyga Falcon. Chewie är beskyddande, hederlig och har ett bra sinne för humor. Han har också ett häftigt humör som han ständigt kämpar för att hålla i schack. Han förstår flera olika språk, bland annat Basic, men på grund av att wookieernas talorgan är som de är kan han bara uttrycka sig på sitt eget språk.



MON MOTHMA

Det ser ut som om Mon Mothma var bestämd att spela en huvudroll för galaxens öde redan från födelsen. Hennes far var medlar-general i den gamla Republiken, ansvarig för att medla i tvister mellan olika arter, folkslag, städer och planeter. Av honom lärde hon sig hur man lyssnar och ordnar en kompromiss. Hon lärde sig diplomati. Av sin mor, som var guvernör på hennes hemplanet Chandrila, lärde hon sig att administrera, organisera och leda.

Nu arbetar Mon Mothma med obetvinglig vilja åt Alliansens överbefälhavare. Hon är förmodligen den mest efterlysta personen i galaxen och har i sin frånvaro dömts för högförräderi mot kejsaren tio gånger. Men för varje stormsoldat som söker henne finns det en rebell som skulle offra livet för att skydda henne. Med sin järnvilja driver hon Upproret framåt. Hon är en karismatisk ledare, men på ett subtilt och stillsamt sätt. Hennes långsamma, tydliga tal får alla att lyssna, och hennes väl uttänkta planer väcker allas respekt.

Folket på Chandrila valde Mon Mothma som delegat till Senaten redan när hon var ung. Näst efter Leia Organa var hon den yngsta person som någonsin blivit senator. Fastän Republiken redan var stadd i förfall tjänade hon den energiskt och arbetade ivrigt för sina ideal.

Mon Mothma misstrodde redan från början den mäktige senatören Palpatine (och blev därmed ovän med många av hans hejdukar). Hon förstod vilken omättlig maktlust Palpatine hade, och arbetade hårt för att stoppa hans "nya ordning". Hon var noga med att aldrig bryta mot lagen utan hela tiden arbeta inom det rådande systemet, och strävade efter att upprätthålla Republikens gamla kloka principer. Detta arbete ledde så småningom till att hon blev vald till "Förste Senator", en mycket stor ära. Hon var den sista som fick den titeln innan senaten upplöstes.

När senaten på allvar började överlämna makten till Palpatine gick Mon Mothma under jorden. Hennes oböjliga tro på frihet för alla levande varelser drev henne att organisera motstånd mot Palpatines styre. Först var det enbart ett politiskt motstånd, men när Palpatine krönte sig själv till kejsare och upphävde republikens lagar — lagar som hade gällt i generationer — blev motståndet hårdare.

Snart blev Imperiets tyranni outhärdligt, och överallt, bland modiga personer, besättningar, städer och hela planeter, tändes upprorets eld. Men motståndet var oorganiserat och ineffektivt. Med hjälp av sina stjärnjagare, sina väldiga armeer och sitt

MON MOTHMA

Längd	160 cm
Kön	kvinna
Ålder	40+

SMIDIGHET	3T	IAKTTAGELSEF.	4T
Plasmavapen	3T+2	Köpslå	10T
Parera slag	3T	Ledarskap	10T
Ducka	5T	Bluff	8T+1
Granat	3T	Spel	6T
Tunga vapen	3T	Smyga	6T+2
Parera vapen	3T+1	Söka	7T
Närstrid	3T	STYRKA	2T
BILDNING	4T	Slagsmål	2T
Xenomorfa arter	8T+2	Klättra/hoppa	2T
Byråkrati	10T+1	Lyfta	2T
Kulturer	10T+1	Tålighet	6T
Språk	8T	Simma	4T+1
Planetsystem	8T	TEKNIK	2T
Fixare	4T	Datorer	5T
Överlevnad	7T	Sprängteknik	2T
Teknologi	5T+2	Robotar	4T
MEKANIK	3T	Medicin	6T
Astrogation	5T	Repulsor	2T
Ridning	3T+2	Säkerhetssystem	5T
Reparera repulsor	4T+1	Rymdskepp	2T+1
Skeppsartilleri	3T		
Pilot	4T		
Energisköldar	3T		

förkrossande ekonomiska övertag började Imperiet att krossa motståndarna en efter en.

Mon Mothma och andra upprorsledare insåg snabbt att enda chansen att besegra Imperiet var att samarbeta. Hon arbetade ständigt för att föra samman olika partier och grupper, och organisera dem till effektiva motståndsceller. Hennes rykte var så gott att hon enhälligt valdes till ledare för den nybildade Alliansen.

Som ledare för upproret har hon gjort flera avgörande insatser för rebellernas framgångar och överlevnad. Trots att hon inte själv är militär gjorde hon Alliansen till en militär organisation. För att kunna stå emot Imperiet behövde Alliansen starka auktoriteter och en kraftfull ansvarsfördelning, liksom snabba kommunikationer och möjlighet att fatta snabba beslut. Mon Mothma visste att en stark organisation av gerillatyp skulle fylla dessa funktioner.

Mon Mothma har också varit klok nog att delegera större delen av sin makt så fort hon fick den. Hon

valde ut framtående ledare och satte dem på nyckelposter i Alliansen. De gjorde sedan likadant och delegerade sin makt nedåt. Resultatet är att det upproret saknar i antal ofta kompenseras av inspirerat ledarskap och personliga initiativ på alla nivåer. Efter Mon Mothmas föredöme följer rebellerna sina order, men inte blint. De tänker själva, och därför har Imperiet funnit det allt svårare att gissa vad rebellerna kommer att göra härnäst. Planer kan ändras snabbt, om situationen kräver det. Ofta retirerar man hellre än man låter sig besegras. Sådan taktik är främmande för Imperiets militära tänkande.

När hon har omgivit sig med duktiga tekniker, strateger, taktiker och ledare lyssnar Mon Mothma på deras råd och följer dem. Alla rebeller visar stor respekt och lojalitet mot henne, men hennes största bidrag är kanske ändå att hon byggt upp respekten och lojaliteten mot de ideal hon tror på — frihet och rättvisa för alla i galaxen.



LANDO CALRISSIAN

Till: Eddriss Sark, Alliansens Underrättelsetjänst

Från: Milo Thirk, chef för Underrättelsebyrån, Bepin

Ärende: Rapport om Lando Calrissian

Käre Ed,

Här kommer min rapport om den nye administrative chefen för Molnstad, Lando Calrissian. Om jag inte helt har misstagit mig kan vi samarbeta med den här killen. Han är kanske inte helt hederlig, men jag tror han är en hedersman. Läs igenom rapporten och återkom till mig sen. Januaris hälsar.

Thirk

P.S.

Lägg märke till att jag har fått de flesta av de här upplysningarna från Calrissian själv, genom småprat under några partier sabacc (där han vann 5,700 krediter, se bifogad räkning för omkostnader). Eftersom han förmodligen är den störste och bäste lögnaren i hela galaxen (mig själv oräknad) bör du ta all den här informationen med ett ton salt eller två.

D.S.

Lando Calrissian har varit smugglare, svindlare, äventyrare och spelare i olika omgångar under sin karriär. Liksom många andra har han tyckt att dessa sysselsättningar blivit allt farligare nu när Imperiet dragit åt sitt grepp, och övergått till mer lagliga sätt att försörja sig.

Jag vet inte var Calrissian föddes, men han har spår av corellisk dialekt. Han säger ytterst lite om sin ungdom, men det framgår att han fick något slags formell pilotutbildning — vid Rymdakademin? Ombord på ett militärt eller kommersiellt skepp? Är han son till en pirat? Vem vet. Oavsett hur, så blev han en bra pilot redan i unga år. Ungefär samtidigt lärde han sig också spela — och det är han bra på, särskilt sabacc. Han försörjde sig som spelare och smugglare, reste mycket och hade till sist turen att vinna — snacka om sammanträffande! — det lätta fraktskeppet Millennium Falcon i ett parti sabacc.

Calrissian ägde alltså Falcon före Solo. Och han använde det på ungefär samma sätt. Det skeppet har verkligen en märklig historia!

Hur som helst, Calrissian lyckades ganska bra i smuggelbranschen under några år, tills han stötte ihop med Solo och Chewbacca. De gillade och litade på varandra (hur någon kunde lita på någon av dem kan jag inte begripa), och arbetade tillsammans ett tag med Millennium Falcon som huvudsakliga inkomstkälla. Det var ett bra team, men Calrissian har en överdriven självuppfattning, och det blev hans öde.

Han utmanade Solo på sabacc för att avgöra vem av dem som var den bäste spelaren. Insatserna blev

högre och högre, tills Calrissian dumt nog satsade Falcon. Solo vann, och Calrissian blev motvilligt tvungen att skiljas från sitt skepp. "Ta hand om henne, Solo", sa han. "Det där skeppet har räddat mitt liv åtskilliga gånger." Solo och Chewbacca gav sig av med Falcon.

Men det verkar som om de lämnade kvar en liten överraskning åt sin kompis Lando. Trots upprepade frågor har jag inte lyckats få reda på exakt vad det var. Calrissian bara skakade på huvudet och muttrade något om att han "minsann skulle göra upp med den där slemmiga, förrådiska, värdelösa svindlaren". (Om vi försöker rekrytera Calrissian är det nog ingen bra idé att använda Solos namn som referens. Jan är rätt nyfiken på vad Solo har utsatt Calrissian för. Du kanske kan försöka locka honom att berätta det.)

När han förlorat Falcon luffade Calrissian runt ett tag, och hamnade till sist som anställd spelare i ett casino i Molnstad. Turistbroschyrerna säger att Molnstad är "ett vackert paradis av öppna platser och vackra gator, som svävar högt ovanför en mjuk, skär gasplanet". (Dessutom, och antagligen av större betydelse för Calrissian, ligger staden tillräckligt långt från galaxens centrum för att undgå Imperiets nyfikna ögon.) Den viktigaste industrin är utvinning och export av tibanna-gas.

I Molnstad upptäckte Lando en outnyttjad möjlighet till lyx och rikedom — två saker han är mycket förtjust i. Han gjorde det han kunde bäst och utmanade den dåvarande administratören på ett parti sabacc med skyhöga insatser. Calrissian vann. (Jag vet fortfarande inte vad han själv satsade. Det måste ha varit en bluff.)

Nu är Calrissian över-administratör, kansler och störste aktieägare i Molnstad. Till allas förvåning har han visat sig vara en god administratör, och Molnstad har frodats. Han har avskaffat den förre administratörens strikta immigrationslagar, och många xenomorfer, robotar och människor — många med lika skumt förflutet som han själv — har flockats till den fria staden.

Landos viktigaste assistent är Lobot, en mystisk person som har en apparat på huvudet, med vilkens hjälp han står i direkt kontakt med alla stadens datorer. (Han gör mig nervös — se den bifogade beskrivningen.)

Sammanfattning: Lando Calrissian är en duglig pilot, smugglare, svindlare, spelare och administratör. Han är inte heller bortkommen med laserpistol eller i ett slagsmål, men om möjligheten finns föredrar han list framför våld för att ta sig ur en svår situation.

I Molnstad har han vant sig vid ett liv i lyx och bekvämlighet. Fina kläder, dyra viner och läckerhe-

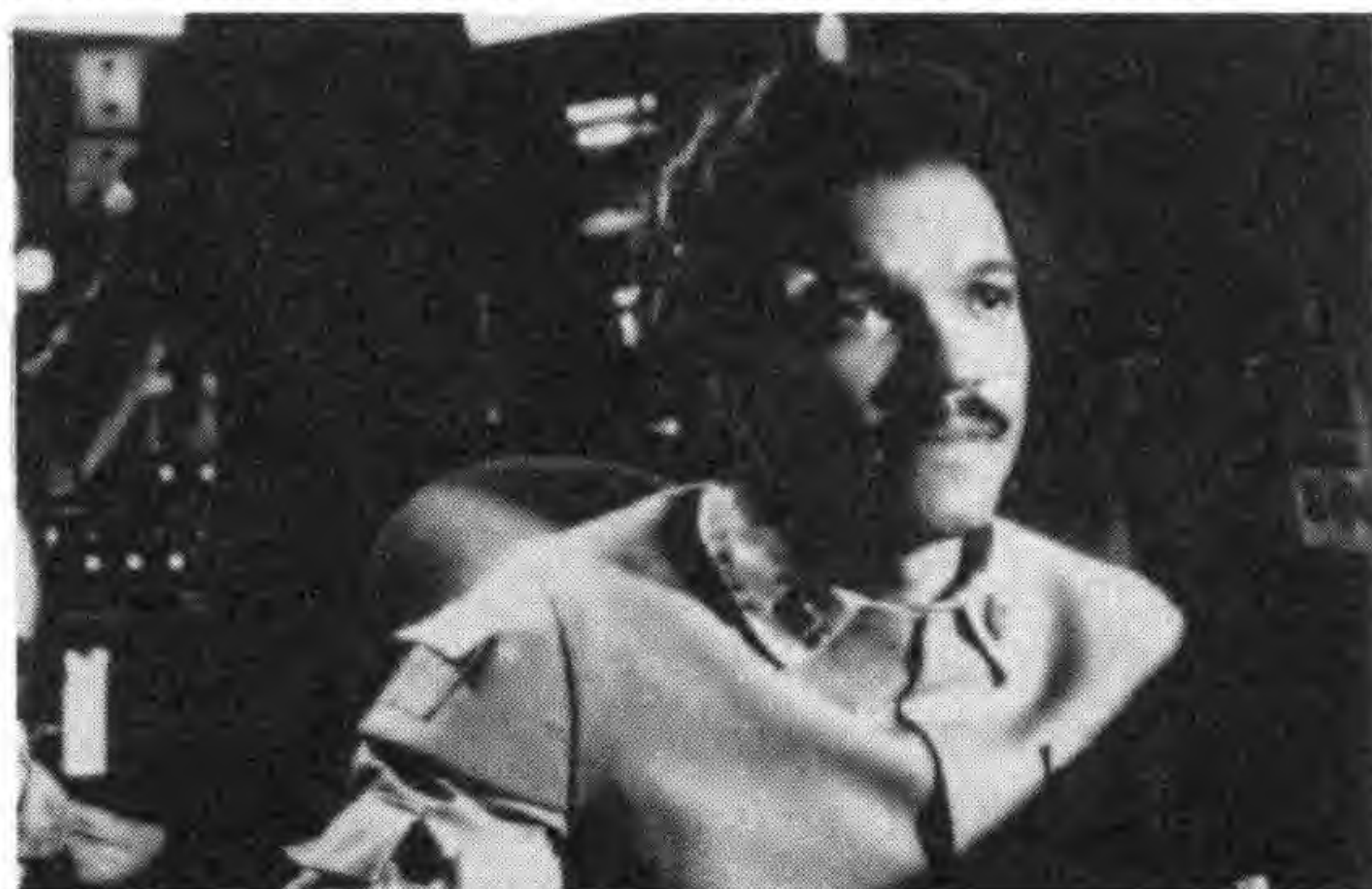
LANDO CALRISSIAN

Längd	177 cm
Kön	man
Ålder	30+

SMIDIGHET	3T+2	IAKTTAGELSEF.4T	
Liten laserpistol	7T	Köpslå	8T
Plasmavapen	6T+2	Ledarskap	6T
Parera slag	5T+1	Bluff	8T+2
Ducka	6T	Spel	9T+2
Granat	4T+2	Smyga	6T
Tunga vapen	3T+2	Söka	4T
Parera vapen	5T+1	STYRKA	2T+2
Närstrid	4T+2	Slagsmål	5T+1
BILDNING	3T	Klättra/hoppa	5T
Xenomorfa arter	5T	Lyfta	4T+2
Byråkrati	7T	Tålighet	5T
Kulturer	6T+2	Simma	4T
Språk	5T	TEKNIK	2T+2
Planetsystem	5T	Datorer	4T
Fixare	7T+1	Sprängteknik	2T+2
Överlevnad	5T	Robotar	3T
Teknologi	5T+1	Medicin	2T+2
MEKANIK	2T+1	Repulsor	4T
Astrogation	6T+2	Säkerhetssystem	6T+1
Ridning	2T+1	Rymdskepp	6T+2
Reparera repulsor	4T		
Skeppsartilleri	7T		
Pilot	8T		
Energisköldar	7T		
Molnkärre	5T+1		

ter, och eleganta bostäder lockar hans dekadenta smak. Han är också intresserad av vackra kvinnor.

Fast han inte gillar Imperiet är Calrissian alldeles för glad åt sitt lyxliv för att på allvar gå med i Upproret. Däremot kommer han inte att tveka att ta emot pengar från oss, och om vi köper hans tjänster kan vi räkna med att han håller vad han lovar.



C3-PO OCH R2-D2

När framtidens historiker ser tillbaka på det som hände under upproret kommer de att få svårt att förklara hur denna lilla hopradsade grupp har kunnat få sådana framgångar mot det väldiga galaktiska Imperiet. Även om — vilket alla goda makter förbjude — kejsaren skulle lyckas släcka motståndets glöd i morgon, och det onda Imperiet skulle styra galaxen utan att möta något motstånd under de närmaste tusen åren, så skulle de som har tjänat inom Alliansen ändå kunna vara stolta och förvånade över vad de lyckats åstadkomma. Det är intressant, om än lite förödmjukande, att tvingas erkänna hur mycket av upprorets framgångar som vi har två buckliga plåtburkar att tacka för.

Författaren hade nyligen tillfälle att tala med R2-D2 och C3-PO. Båda har anmärkningsvärt fullständiga personligheter, inklusive humor och självkänsla. Intervjun var behaglig och stundtals rolig, även om jag fann det en aning svårt att hålla samtalet kvar vid ämnet. Det är inte lätt att hålla kvar R2-D2s uppmärksamhet i mer än en minut, och C3-PO vill helst bara tala om alla sina svårigheter och särskilt allt elände han råkat ut för på grund av R2-D2. Jag ville dock inte befalla robotarna att hålla sig till ämnet, dels därför att upproret är skyldigt dem så mycket, dels därför att jag hyser en djup respekt för alla varelsers värdighet — även sådana som är tillverkade av metall.

Jag känner inte till när eller var protokollroboten C3-PO och hans astromek-partner R2-D2 ursprungligen tillverkades. Inte ens robotarna själva verkar ha något minne av det, och kanske de har programmerats om någon gång i det förflutna. Det är i alla fall uppenbart att de har arbetat tillsammans under en mycket lång tid. Deras ständiga inbördes gnabbande låter nästan som en ritual, och trots att de (särskilt C3-PO) alltid klagar på varandra, är de i grunden vänskapliga och beskyddande mot varann.

Protokollroboten C3-PO talar över sex miljoner olika språk. Han är byggd för att sköta kommunikationer mellan människor och robotar, och är försedd med syn-, hörsel-, lukt-, och känselsensorer plus en bredbandsradio för att kunna kommunicera med radioförsedda robotar. Eftersom många människor är misstänksamma mot robotar försågs C3-PO med människoliknande kropp och rörelser, och en behaglig mänsklig röst. Det är kanske därför C3-PO verkar ha mer personlighet än de flesta robotar. Han verkar finna ovanligt stort nöje i att oroa sig, klagat och gråla, särskilt med sin korta, runda partner. Enligt tillverkarens specifikationer är C3-PO för-

R2-D2

Längd	96 cm
Kön	—
Ålder	okänd

SMIDIGHET	2T	IAKTTAGELSEF.	3T
Plasmavapen	4T	Köpslå	—
Parera slag	—	Ledarskap	3T
Ducka	—	Bluff	3T
Granat	3T	Spel	6T
Tunga vapen	—	Smyga	4T
Parera vapen	—	Söka	3T
Närstrid	—	STYRKA	3T
BILDNING	2T	Slagsmål	—
Xenomorfa arter	—	Klättra/hoppa	—
Byråkrati	—	Lyfta	4T
Kulturer	—	Tålighet	—
Språk	—	Simma	—
Planetsystem	8T	TEKNIK	4T
Fixare	—	Datorer	8T
Överlevnad	6T	Sprängteknik	—
Teknologi	6T	Robotar	5T
MEKANIK	4T	Medicin	—
Astrogation	10T	Repulsor	4T
Ridning	—	Säkerhetssystem	6T
Reparera repulsor	—	Rymdskepp	6T
Skeppsartilleri	4T		
Pilot	6T		
Energisköldar	4T		

sedd med begränsade kreativitetskretsar — för att hans översättningar ska bli så trogna som möjligt och inte alltför utbroderade av robotens egna påfund. Man frågar sig om de där kretsarna har modifierats vid något senare tillfälle.

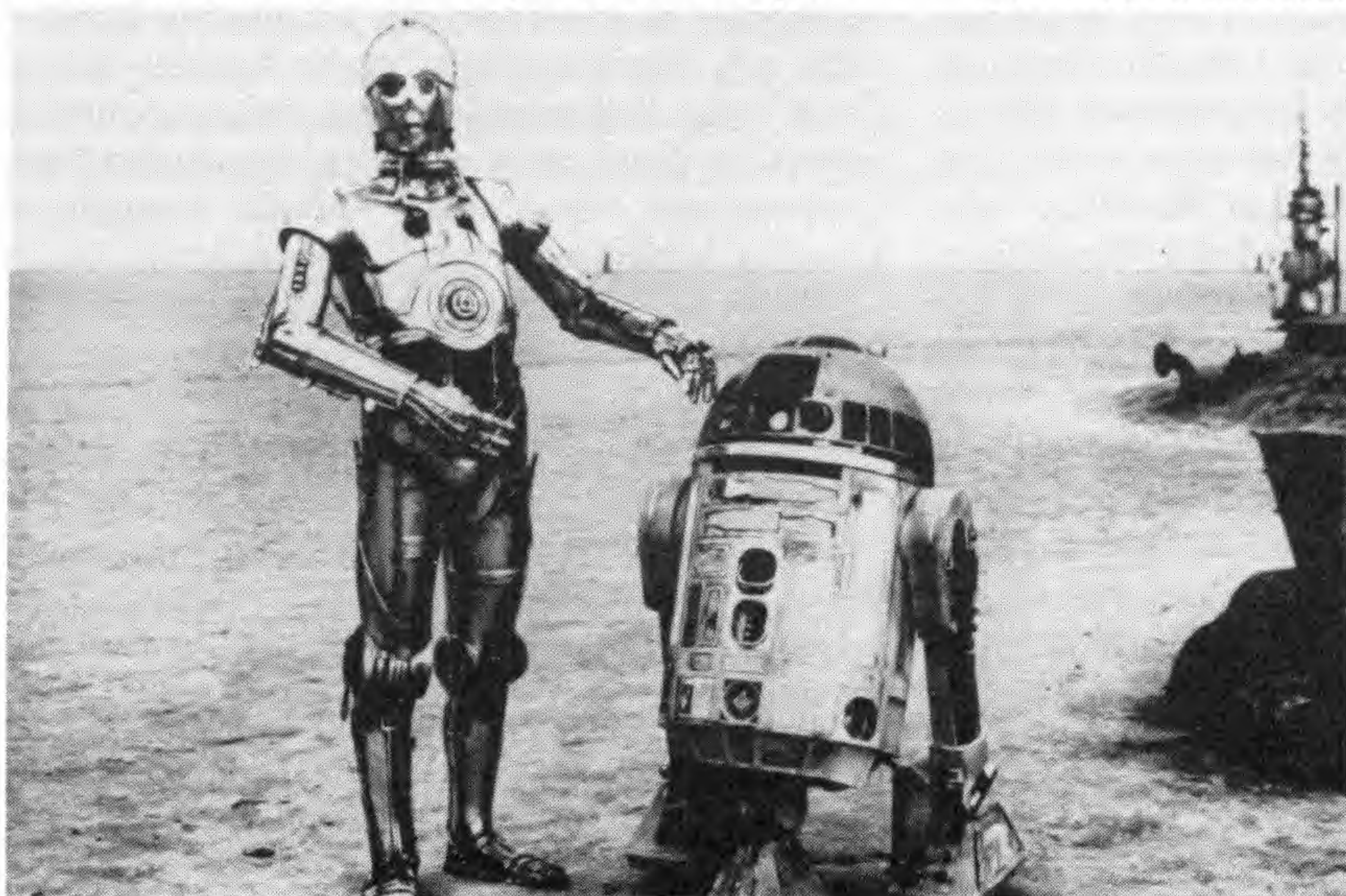
R2-D2 är en trebent astromekrobot. Den kupolformade överdelen, som innehåller en mängd sensorer och receptorer, kan rotera 360 grader. Den cylindriska kroppen vilar på hjulförsedda ben. Astromekrobotar är byggda för att kunna arbeta i vacuum ute i rymden. Han är försedd med särskilda gränssnitt så att han kan kopplas direkt till vissa typer av jaktskepp, t. ex. X-vingen, och utgöra en förstärkning av skeppets egen datorkapacitet. R2 kommunicerar inte med mänskligt tal utan med ett speciellt datorspråk som kan överföra stora mängder information på kort tid. Det låter som en serie komplicerade visslingar och pip. Han förstår mänskligt tal, men behöver en tolkrobot eller en bildskärm för att säga något tillbaka. Det finns dock vissa människor som delvis kan förstå robotens visslingar utan tolkning.

C3-PO

Längd	167 cm
Kön	—
Ålder	okänd

SMIDIGHET	2T	IAKTTAGELSEF.	3T+1
Plasmavapen	—	Köpslå	6T
Parera slag	—	Ledarskap	—
Ducka	4T	Bluff	4T
Granat	—	Spel	—
Tunga vapen	—	Smyga	3T+1
Parera vapen	—	Söka	—
Närstrid	—	STYRKA	2T
BILDNING	5T+2	Slagsmål	—
Xenomorfa arter	7T	Klättra/hoppa	—
Byråkrati	8T	Lyfta	—
Kulturer	8T	Tålighet	—
Språk	12T	Simma	—
Planetsystem	6T	TEKNIK	3T
Fixare	—	Datorer	—
Överlevnad	5T+2	Sprängteknik	—
Teknologi	5T+2	Robotar	—
MEKANIK	3T	Medicin	3T
Astrogation	—	Repulsor	—
Ridning	—	Säkerhetssystem	—
Reparera repulsor	4T	Rymdskepp	—
Skeppsartilleri	—		
Pilot	3T		
Energisköldar	—		

R2-D2 är försedd med en mängd verktyg — vissa är standard, andra är unika för just detta exemplar —



avsedda att användas vid reparation av rymdskepp. Bland annat har han infraröd-receptor, elektromagnetisk fältstyrkemätare, datasensorer och en holografisk projektor, alla inbyggda i "huvudet". Kroppen innehåller många verktyg som sitter dolda bakom luckor och fälls ut när de behövs, bland annat gränssnittskoppling till datorer, eldsläckare, ljudreceptorer och diverse speciella arbetsredskap som gripklo, lasersvets, cirkelsåg med mera. På släta underlag flyttar sig R2-D2 på hjul som sitter under fötterna på de två sidobenen. I mer kuperad terräng kan han fälla ut ett tredje stödben och "gå" fram. Trots sitt bisarra utseende, sina underliga verktyg och sina datoriserade kunskapskretsar ger R2-D2 ett mycket mänskligt intryck. Han är modig, pålitlig, lojal, uppfinningsrik, sarkastisk, och god vän med C3-PO.

De händelser som förde de två robotarna in i händelsernas centrum började ombord på konsulärskeppet Tantive IV, när detta skepp skadades och infångades av en stjärnjagare nära planeten Tatooine. Ombord på skeppet fanns robotarnas ägare, prinsessan Leia Organa, medlem i Alliansen. Hon hade just kommit över de hemliga ritningarna till Imperiets nyaste vapen, Dödsstjärnan, och var på väg för att överlämna dem till upprorets vetenskapsmän på Alderaan. När det stod klart att Tantive IV skulle fångas placerade Leia ritningarna i R2-D2s minne och befälde roboten att leta reda på general Obi-Wan Kenobi, en gammal hjälte från Republikens dagar som i hemlighet bodde på Tatooine, där han höll sig undan från Imperiet. R2 övertalade sin partner C3-PO att hjälpa till, och de båda robotarna använde en flyktkapsel för att landa på planeten.

De händelser som sedan följde är välkända för alla som studerat upproret: Luke Skywalkers möte med Obi-Wan Kenobi, deras flykt från tatooine i Millennium Falcon, räddningen av prinsessan Leia från Dödsstjärnan, och det följande slaget vid Yavin, där den väldiga stridsstationen förstördes. Man kan inte annat än förundra sig över hur mycket som berott på dessa självständiga och äventyrliga robotar, och fundera över om de kanske kommer att spela en viktig roll också i fortsättningen.

OBI-WAN KENOBI

Författarens anmärkning: Precis som vad gäller artikeln om Darth vader har jag fått det mesta av den här informationen genom intervjuer med Bail Organa, Kenobis vän och vapendragare i Klonkrigen. När intervjuerna gjordes visste jag inte vilken betydelse Kenobi skulle få för Upproret. Men när det blev tydligt att Alderaan skulle bryta öppet med Imperiet bad Organa mig att hjälpa honom spåra Kenobi. För att hjälpa mig finna honom i datorregistren gav Organa mig så mycket information han hade tid med om Kenobis bakgrund.

Dessutom har jag fått ytterligare upplysningar genom flera djupgående samtal med Luke Skywalker, Kenobis siste elev.

Under sitt långa liv hann Obi-Wan Kenobi med att vara beskyddare av Republiken, general i Klonkrigen, flykting från kejsarens Nya Ordning, och lärare åt den unge Luke Skywalker. Efter ett liv fyllt av modiga handlingar och hjältedåd var hans sista handling kanske den största: han offrade sitt liv för att hjälpa Alliansen mot Darth Vader och Dödsstjärnan.

I sin ungdom var Obi-Wan Kenobi rikt begåvad med Kraften, och gick igenom all den hårda mentala och fysiska träning som behövdes för att bli Jediriddare. Man vet inte så mycket om läraren, utom att han hade tränat Jediriddare i — bokstavligen — flera hundra år. Tydligen såg Obi-Wans lärare något särskilt i honom: han var en Jedi som hade förutsättningar att bli en Mästare. Därför fick Obi-Wan också lära sig att utbilda andra i Jedis konster, så att han skulle kunna föra sin ordens eld vidare till framtida generationer. Det verkar dock som om visheten svek Kenobis lärare denna gång, ty det visade sig snart att Kenobi inte var mogen för det tunga ansvaret.

Mörjka tider hade kommit över galaxen, och störde det fridfulla livet i Republiken. Klonkrigen skakade planeterna, och lasersvärdet i handen försvarade Obi-Wan galaxens regering. Han kämpade tillsammans med sådana hjältar som Bail Organa från Alderaan och hans gode vän Anakin Skywalker. Med tiden blev Kenobi general och ledde Republikens styrkor till seger.

Obi-Wan var nu galaxens hjälte, och kanske berusad av seger och framgång, han beslöt sig för att testa sin förmåga som Jedi genom att ta en lärjunge. Darth Vader, en lovande krigare och god vän, fick lära sig Kraftens vägar av Kenobi. Men Obi-Wan var ännu inte en mogen Mästare, och hans elev lockades av den Mörka Sidans förföriska kraft. Den avfallne Jediriddaren vände sig mot sina gamla vänner och hjälpte den maktthungrige, korrumpierade senatoren Palpatine att störta den Republik som Kenobi hade svurit att försvara.

Kejsar Palpatine, som han kallade sig, betraktade

OBI-WAN KENOBI

Längd	175 cm
Kön	man
Ålder	60+

SMIDIGHET	3T	IAKTTAGELSEF.	3T+1
Lasersvärd	11T	Köpslå	7T
Plasmavapen	5T	Ledarskap	9T+1
Parera slag	6T	Bluff	6T
Ducka	6T	Spel	5T+2
Granat	3T	Smyga	7T
Tunga vapen	3T	Söka	6T+1
Parera vapen	9T	STYRKA	3T
Närstrid	6T	Slagsmål	5T
BILDNING	3T+2	Klättra/hoppa	6T
Xenomorfa arter	8T	Lyfta	3T
Byråkrati	6T	Tålighet	6T
Kulturer	6T	Simma	3T
Språk	6T	TEKNIK	3T
Planetsystem	6T	Datorer	3T
Fixare	5T+2	Sprängteknik	3T
Överlevnad	8T	Robotar	5T
Teknologi	6T+1	Medicin	5T
MEKANIK	2T	Repulsor	3T
Astrogation	5T+2	Säkerhetssystem	6T
Ridning	4T	Rymdskepp	3T
Reparera repulsor	4T	KRAFTFÄRDIGHETER	
Skeppsartilleri	6T	Kontroll	12T
Pilot	6T	Varseblivning	12T
Energisköldar	6T	Förändring	8T

Jediriddarna som ett hot mot sin Nya Ordning. Han befallde att de skulle förgöras, och handen som förordade och mördade dem tillhörde Kenobis lärning, Darth Vader. Full av vrede över sin ordens undergång mötte Obi-Wan Darth i en duell på liv och död. Båda kämpade med lasersvärd — Kenobis skimrade av klart ljus, Vaders med en kall, ondsint glöd.

Kenobi segrade, och när han huggit ned sin motståndare lämnade han platsen i tron att Vader var död. Sedan försvann han, gömde sig och blev en del av minnena från Republikens tid.

Eftersom han insåg att det skulle vara meningslöst att offra livet i ett försök till uppror drog sig Kenobi tillbaka till en obemärkt planet i de yttre sektorerna och satte sig att vänta på ett bättre tillfälle. För eller senare skulle det komma en dag då Jediriddarnas eld åter skulle flamma upp och rena galaxen från ondskan. Men det var svårt för honom att se hur den ena efter den andra av hans vänner letades upp och dödades av Imperiets hantlangare. Han kände sig

medskyldig till alla dessa mord: Darth Vader hade överlevt, och använde nu sina krafter för att söka rätt på och förintä sina forna kamrater. Obi-Wan stålsatte sig och försökte stå ut så gott han kunde. Men hur han än försökte kunde han inte stänga ute dödsskriken som ekade genom Kraften.

Kenobi levde som en eremit vid Västra Dunhavet på ökenplaneten Tatooine. Han kallade sig "Ben" och ansågs av sina grannar vara en smått knasig trollkarl. Man hyste respekt för honom, och få störde hans isolering. På avstånd iakttog han unge Luke Skywalker, och såg sin väns son som ett hopp inför framtiden. Kraften var stark i Luke, liksom den varit i hela hans släkt. Men hans farbror, Owen Lars, vägrade låta gamle Ben ha någon kontakt med pojken. Han ville inte att grabbens tankar skulle påverkas av Kenobis "galenskaper". Äventyrligheter hade förintat Lukes far, och Owen tänkte inte låta Luke råka ut för samma öde.

Åren gick, och så småningom hade Kenobi nästan lyckats glömma sitt oblida öde. Men Imperiet försvann inte av sig självt, och ansvaret lades åter på Kenobi när en liten astromekrobot anlände. Den medförde ett meddelande från prinsessan Leia Organa, adoptivdotter till Obi-Wans gamle vän Bail Organa. I meddelandet bad hon honom återta sin post som general och medverka i det växande upproret, så som han en gång hade tjänat Republiken.

Obi-Wan Kenobi hade blivit gammal. Han var villig att ge de krafter han ägde, men han insåg att det största bidrag han kunde ge till Alliansen var att förse den med en ny generation Jediriddare. Luke Skywalker skulle bli den förste av dessa riddare. Han skulle ta upp sin fars lasersvärd och följa med Obi-Wan på hans "dåraktiga korståg" för att rädda galaxen. Kanske Kenobi kunde undervisa Luke bättre än han hade undervisat Vader.

Men innan Obi-Wan fick möjlighet att avsluta Lukes träning stötte han åter ihop med sin gamle lärjunge. Vader och Kenobi drabbade åter samman, men Lord Vader hade blivit starkare sedan deras förra strid. Kenobi offrade sitt liv för att Luke, prinsessan Leia, smugglaren Han Solo och robotarna skulle komma undan och återförenas med Alliansen, medförande ritningarna som gav dem möjlighet att förstöra Dödsstjärnan.



DERAS ELD HAR SLOCKNAT

Kejserligt meddelande 12453456.7G

Till: Hans Majestät, Kejsar Palpatine

Från: Lord Darth Vader

Ärende: Endast för era ögon

Herre,

Dödsstjärnan spårar för närvarande en liten grupp rebeller som vi tror är på väg till en större rebellbas. När vår seger över rebellerna nu snabbt närmar sig måste jag informera Er om en annan händelse. Han som lyckats hålla sig undan från oss i så många år, finns inte mer. Jag talar om Obi-Wan Kenobi, den siste och störste av Jediriddarna.

Ett lätt fraktskepp som stämde med beskrivningen av det skepp som smet från oss vid Tatooine fångades in nära Alderaan och togs ombord på Dödsstjärnan. Trots att skeppet verkade tomt märkte jag en störning i Kraften som jag inte hade känt sedan den Nya Ordningens tidigaste dagar — min gamle mästare, Kenobi. Med hans föregående seger i minnet gick jag att möta honom för sista gången. Vi kämpade med lasersvärd ombord på den här teknologiska skräckmaskinen. Den här gången var det jag som var mästare.

Jag kände hur hans krafter försvagades, och när Kraften till sist övergav honom högg jag ned honom. Vi tillät hans följeslagare att komma undan, och just nu leder de oss ovetande mot segern. I och med att Obi-Wan är död är Jediriddarna utdöda. För att citera Grand Moff Tarkin, har deras eld slocknat. Och snart kommer rebellernas eld också att slockna, kvävd under vår stövel. Endast den Mörka Sidan finns kvar, Herre, och Er Nya Ordning. Jag avvaktar Era befallningar.

Innan Vaders lasersvärd högg ned honom hade dock Kenobi en sista lektion att ge sin gamle lärjunge. "Du kan inte vinna, Darth," sade han med ett vemodigt leende, "Om du hugger ned mig kommer jag att bli mäktigare än du någonsin kan föreställa dig." Men Vader lät sig inte avskräckas. Han högg till, och ett av galaxens klaraste ljus släcktes.

Vad betyder döden för en Kraftens mästare? Hurdant det än ser ut på andra sidan, tycks det som om Jedimästarna kan över-skrida den gränsen närhelst det behövs. Luke Skywalker påstår att Ben Kenobi kommit till honom vid flera tillfällen för att ge honom råd, stöd och tröst. Kanske Vader förlorade mer än han vann med sitt sista hugg i den striden.

YODA

Ur historikern Arhul Hextrophons personliga anteckningar: Jag undrar om jag någonsin kommer att bli fri att publicera det här.

Jag träffade Yoda efter ett långt och arbetsamt sökande i urgamla och hemliga dataregister vid Carmaths Universitet, följt av en lång och mödosam vandring genom träsket på Dagobah. Vid första anblicken ger Yoda intryck av att vara en lite dum, nästan senil men ofarlig träskinnevånare. Han höll den masken i flera dagar, men slutligen gav han med sig, efter att jag pressat honom länge, och medgav att han var den store Jedi-mästaren.

Han verkade ledsen över att ha medgivit sin identitet, och förklarade att han spelat dum därför att det var nödvändigt för galaxens framtid att han förblir okänd. Han var förvånad över att jag lyckats hitta honom eftersom han hade trott att alla spår efter honom var förstörda. Han bad om ursäkt och sade att eftersom jag visste att han fortfarande var vid liv skulle han bli tvungen att radera den informationen ur mitt minne. När han sade det tycktes han samtidigt växa i storlek och kraft.

Jag hyste ingen tvekan om att han verkligen kunde göra som han sagt.

Jag kan inte tänka mig något värre man kan göra mot en historiker än att radera hans minne. Förskräckt vid tanken protesterade jag och lovade att aldrig berätta vad jag visste. Min skräck växte när han närmade sig, tills jag låg på marken alldeles paralyserad av rädsla. Jag blundade och väntade.

Tid gick, och ingenting hände. Till slut öppnade jag ögonen, och där stod Yoda och såg ut att vara mycket gammal och svag, sorgsen, trött och ensam. Han sa: "Vilken nytta är det att rädda galaxen om så mycket skada och smärta måste åstadkommas? Jedis sätt är det inte. Nej. Skada dig tänker jag inte. Lita på dig tänker jag, lita på dig...och Kraften. Jedis sätt är det." Han suckade, sedan log han. "Varsågod och tala igen om du vill."

Jag har aldrig berättat för någon vad vi talade om den där dagen och de följande. Han sa att jag skulle kunna berätta det en gång, när alla de stora gärningarna var gjorda — om jag överlever. Jag undrar vad han menade.

När jag lämnat Dagobah återvände jag till Charmath och raderade noga alla spår av Yoda ut universitetets datorer. Nu undrar jag om jag borde radera den här filen också.

Jedimästaren Yoda är en mystisk varelse vars ursprung förlorar sig i historiens mörker. I över 800 år har denna lilla, rynkiga, gröna varelse tränat Jediriddare och lärt dem använda Kraften. Sedan Jediriddarnas orden utplånades bor han på en dimmig träskplanet i Dagobah-systemet, dold för alla utom ett fåtal.

Många tänker sig Jedi som stora krigare, men Yoda är snabb att påpeka — med sin besynnerliga dialekt — att "krig gör inte att man blir stor". Utseendet kan bedra. När man först möter Yoda verkar han vara en liten flinande skämtare från en okänd planet. Hans ringa storlek, gröna hud, spetsiga öron och långa, tunna hår hjälper till att förstärka denna missuppfattning. Men Yodas kraft är stor och hans inre styrka är som stål, för Kraften flödar inom honom. För Yoda finns det inget som heter "försöka", bara "göra",

YODA

Längd	65 cm
Kön	man
Ålder	800+

SMIDIGHET	2T+1	IAKTTAGELSEF.	4T+1
Plasmavapen	2T+1	Köpslå	7T
Parera slag	2T+1	Ledarskap	9T+1
Ducka	7T	Bluff	7T
Granat	2T+1	Spel	5T+1
Tunga vapen	3T	Smyga	8T
Parera vapen	7T	Söka	6T+1
Närstrid	5T	STYRKA	3T
BILDNING	4T+1	Slagsmål	3T
Xenomorfa arter	10T	Klättra/hoppa	3T
Byråkrati	5T+1	Lyfta	3T
Kulturer	7T	Tålighet	6T
Språk	8T	Simma	3T
Planetsystem	6T	TEKNIK	2T
Fixare	4T+1	Datorer	2T
Överlevnad	8T	Sprängteknik	2T
Teknologi	4T+1	Robotar	2T
MEKANIK	2T	Medicin	6T
Astrogation	3T	Repulsor	2T
Ridning	4T	Säkerhetssystem	2T
Reparera repulsor	2T	Rymdskepp	2T
Skeppsartilleri	2T	KRAFTFÄRDIGHETER	
Pilot	2T	Kontroll	14T
Energisköldar	2T	Varseblivning	13T
		Förändring	10T

och inget är omöjligt för honom eftersom Kraften är hans vän.

Hans lilla hus på träskplaneten är byggt av lera och mycket spartanskt inrett. Men liksom Ben Kenobi på tatooine behöver Yoda inga fräsiga apparater eller elektriska maskiner. Han är ett med sin omvärld, ja, med hela galaxen, bunden till den genom Kraften. Han behöver inte tämja vildmarken runt omkring sig. I stället hämtar han styrka ur dess primitiva, inneboende kraft.

Den siste Jediriddaren som Yoda lärde upp var Obi-Wan Kenobi, en lovande ung krigare som ledde Republiken till seger i Klonkrigen. Före Kenobi hade han övervakat träningen av galaxens beskyddare, på den tiden då Jedi var talrika och Kraften hedrades och respekterades överallt. I och med den Nya Ordningen har Jediriddarnas ljus slocknat.

När kejsaren hade kommit till makten förförde han en ung riddare vid namn Darth Vader, tog honom

från hans lärare Obi-Wan och lockade honom över till den mörka sidan. Vader använde sina krafter, som närdes av vrede, rädsla och aggression, för att leta reda på och förintä alla Jediriddare som vågade trotsa Imperiet. Men Kraften var stark hos Yoda, och liksom Obi-Wan Kenobi gömde han sig från Vader. Han förblev dold, och nu väntar han, iakttar det som sker och väntar på ett nytt hopp för galaxen.

Yoda är mycket hängiven Kraften och dess visdom. Enligt de som följer Jedis läror är Kraften ett enegrifält som bildas av alla levande varelser. Det omger, upprätthåller och binder samman galaxen. Det kan bli ens vän och hjälpare om man litar på det. Kraften bejakar liv. Använder man Kraften själviskt förnedrar man livet och därmed också Kraften. För att kunna ta emot Kraften säger Yoda att man måste göra sig av med en mängd gamla missuppfattningar och se värden ur ett helt nytt perspektiv. Yoda lär ut de olika sätten att använda Kraften. Han tränar unga Jediriddare att balansera sina medvetanden och kroppar, genom meditation och fysiska övningar. Genom hans undervisning kan Jedi använda Kraften så att deras fysiska förmågor ökas hundrafalt.

Om kejsaren någonsin känt till Yoda har han glömt honom eller utgått från att den gamle mästaren inte finns längre. Trots allt har det gått flera tiotals år sedan Yoda tränade en Jediriddare. Darth vader vet ännu mindre om Yoda, eftersom det var Obi-Wan som undervisade honom utan hjälp av den gamle mästaren.

Det kan verka som om Yoda inte gjorde någonting för att hindra Republikens fall, men han har faktiskt inte varit överksam. Från sin dimhöljda hemplanet har han iakttagit galaxen, givit råd åt sin gamle elev Obi-Wan, studerat hur Darth Vader avföll från Kraftens ljusa sida, och väntat på någon han kallar "den sista, bästa eleven". Han vill inte tala mer om denna elev, men säger: "På honom allt beror. Ingen annan finns det. När han kommer, återställa harmoni och balans ska han. När han kommer, ja. Vila får jag då."



VALDA CITAT UR JEDIMÄSTAREN YODAS UNDERVISNING

Om kraften:

"Koncentrera dig. Känn Kraften flöda. Inte utanför eller inuti, utan en del av allt är den. Genom Kraften, saker får du se. Sträcker sig genom tid och rum gör den. Andra platser. Framtiden... det förflutna. Gamla vänner du mist. Alltid i rörelse, framtiden."

"Storleken saknar betydelse. Se på mig. Dömer du mig efter storleken? Det bör du inte. Ty min hjälp är Kraften. Och en stark hjälp är den. Livet skapar den, får den att växa. Dess energi omger oss och binder oss. Lysande varelser är vi... inte bara materia. Du måste känna Kraften runt omkring dig. Här, mellan dig... mig... trädet... klippan... överallt!"

Om Jediriddare:

"En Jedi måste ha den djupaste hängivenhet, det allvarligaste sinne. Äventyr. Ha! Spänning. Ha! En Jedi behöver inte sådana saker."

"En Jedis styrka flödar ur Kraften."

"En Jedi använder Kraften för kunskap och försvar, aldrig för anfall."

"För en Jedi finns det ingen vrede, utan frid. Det finns ingen okunnighet, utan insikt. Det finns ingen död, utan Kraften."

Om krig:

"Stora krigare? Krig gör ingen stor."

Om den mörka sidan:

"Akta dig för den mörka sidan. Vrede, rädsla, aggression. Den mörka sidan är de. Lätt flödar de fram, snabba att ta till i en strid. Om du en gång går in på den mörka stigen kommer den för alltid att dominera ditt öde. Slukar dig gör den."

"Den mörka sidan är inte starkare. Nej. Snabbare, lättare, mer lockande. Du kan skilja den mörka sidan från den ljusa när du är lugn, fridfull, passiv."

"Om du avslutar din träning nu, om du väljer den snabba och lätta vägen, då kommer du att bli en onskans tjänare."

"Ge inte efter för hatet. Det leder till den mörka sidan."

Om träning:

"Inte olika. Bara olika i ditt huvud."

"Många sanningar vi litar på, till stor del på vår synvinkel beror de."

"Det finns inget varför. Töm ditt medvetande på frågor. Då kommer du att förstå."

Om att använda Kraften:

"Försök inte. Gör. Eller gör inte. Det finns inget försöka."

Om tro:

"Du tror inte. Därför misslyckas du."

BOBA FETT

(Följande kejserliga kommunique nr 3674.11g från major Herrit i Kejserliga Underrättelsetjänsten till lord Darth Vader läcktes till Alliansen från en okänd källa. Alliansen i sin tur såg till att historien läckte till allmänheten, för att avslöja Imperiets olagliga metoder. Man hoppades vinna stöd för Upproret samtidigt som man svartmålade Vader och den Nya Ordningen. Effekten blev i stället att Upprorets medlemmar blev medvetna om ytterligare en av riskerna med att vara rebell. Rapporten skadade antagligen rebellernas moral mer än den hjälpte upp rekryteringen.)

Lord Vader.

På kejserlig befallning har min personal samlat in uppgifter om ett flertal kända prisjägare som är verk-samma på Imperiets område. Jag har sedan personli-gen valt ut de fem som bäst uppfyller era önskemål. Dessa är: Bossk, Zuckuss, Dengar, IG-88 och Boba Fett. Om någon kan hitta de svårfångade rebeller ni söker, så är det dessa. Jag bifogar en kort beskrivning av var och en av dessa fem unika personer. Men jag vill gärna säga lite mer om en av dem, eftersom jag tror att han är den skickligaste — och farligaste — av dem: Boba Fett.

Prisjägaren Boba Fett är av en helt annan kaliber än den samling drägg och bråkmakare som annars säljer sina tjänster till högstbjudande. Fett respekte-ras av sina kollegor och fruktas av såväl civila som myndigheter över hela galaxen för sin skicklighet och orubbliga beslutsamhet. Han bär en pansrad rymddräkt med inbyggda vapen. Under Klonkrigen fanns det en grupp krigare (från Mandalore-syste-met) som använde likadana dräkter. De besegrades av Jediriddarna. Det kan hända att Fett var medlem av den gruppen, men det är också tänkbart att han bara använder deras utrustning. Hur som helst, i den rustningen är Fett den farligaste mannen i galaxen — med undantag av er själv och kejsaren förstås.

Fetts tjänster som prisjägare är mycket eftersökta av privata affärsmän över hela galaxen. Han tar hutlöst betalt, men hittills har han aldrig misslyckats med ett uppdrag. Maffialedaren på Tatooine, Jabba the Hutt, har tydligen ett långtidskontrakt med Boba Fett, och använder honom ofta för att jaga rätt på förrymda anställda. Fett brukar också regelbundet dyka upp på polisstationer lite varstans, med efterlys-ta brottslingar (eller kvarlevorna av dem) i släptåg. Fett har också arbetat som legosoldat, soldat, livvakt, och (säger ryktet) lönnmördare, så länge betalning-en varit tillräckligt frikostig.

Boba Fetts rustning är helt enkelt fantastisk. Fast-än den är gammalmodig och tillverkad av omoderna material, skulle den förtjäna en ingående granskning

BOBA FETT

Längd 180 cm
Kön man
Ålder okänd

SMIDIGHET	4T	IAKTTAGELSEF.	3T
Rustningsvapen	6T	Köpslå	7T
Plasmavapen	9T	Ledarskap	4T+1
Parera slag	5T+1	Bluff	6T
Ducka	6T+1	Spel	6T
Granat	7T	Smyga	6T+2
Tunga vapen	7T	Söka	8T+2
Parera vapen	6T	STYRKA	3T+2
Närstrid	6T	Slagsmål	6T
BILDNING	2T+2	Klättra/hoppa	4T
Xenomorfa arter	5T	Lyfta	5T
Byråkrati	5T+2	Tålighet	7T
Kulturer	5T	Simma	5T
Språk	5T+1	TEKNIK	2T
Planetsystem	6T	Datorer	4T
Fixare	8T	Sprängteknik	6T
Överlevnad	6T	Robotar	4T
Teknologi	6T+1	Medicin	2T
MEKANIK	2T+2	Repulsor	2T
Astrogation	6T+1	Säkerhetssystem	8T
Ridning	2T+2	Rymdskepp	6T
Reparera repulsor	5T	Reparera rustning	5T
Skeppsartilleri	8T		
Pilot	7T		
Energisköldar	6T		
Fräsare	6T		

av kejserliga tekniker. En del av hans vapen skulle kunna byggas in i stormtruppernas rustningar och göra dem ännu mer formidabla. Fetts hjälm verkar innehålla en makrokikarskärm, infrarödsikte och ett miniatyriserat sensorpaket, samt en mikrodator som samkör hela utrustningen.

Pansaret ger minst lika gott skydd som stormtrup-pernas, men är dessutom försett med en mängd in-byggda vapen och verktyg. Vi har bara lyckats identifiera några av dem, eftersom Fett bara använder dem i strid och sällan lämnar några överlevande vittnen. Vi vet i alla fall att han har en lasersvets inbyggd i ena handleden, kapabel att skära igenom pansar, raketdrivna pilar som kan innehålla gift eller droger, en turbomatad äntherhake med flexibelt rep, liniatyreldkastare och granatkastare för chock-granater. På ryggen bär han ett gasjetaggregat som ger honom en begränsad flygförmåga, samt en hel del annan utrustning vi bara kan gissa oss till. Som

prydnad bär han flera stycken wookiee-skalper hängande från axeln — ytterligare bevis för hans skicklighet på att döda.

Han är bokstavligen talat en vandrare arsenal, och kan använda alla sina vapen effektivt. Han är också kompetent med alla handeldvapen och bär ett kortpipigt lasergevär (BlasTech EE-3) med kikarsikte.

Han reser runt i galaxen i ett litet tremansskepp kallat Slave I. Detta lätt igenkänneliga, elliptiska skepp är lika packat med dödliga apparater som sin kapten. Större delen tas upp av motorn, skeppet är byggt för snabbhet och osynlighet, och har endast en liten förarhytt upptill. Det sitter två laserkanoner upptill på farkosten, men våra tekniker är övertygade om att det finns andra vapensystem dolda i skrovet. Brottslingar som fångats av Fett har berättat att Slave I innehåller en enda fängelsecell, komplett med kraftfält-väggar och förstärkt skrov.

I fråga om personlighet kan man bara säga att Fett inte har någon. Han visar aldrig rädsla, vrede, kärlek, hat, ånger, misskund, glädje, ledsnad eller några andra känslor. Han är försiktig, väl förberedd, och fullständigt professionell. En del av mina män tror faktiskt att han är en robot, men det finns ingen som kan bygga en sådan maskin — Boba Fett äter mördarrobotar till frukost.

Sammanfattningsvis är Boba Fett en jägare och mördare utan like. Anställ honom, vad det än kostar — han är värd sitt pris. Medan andra prisjägare ofta bara kommer med ledtrådar, kommer Fett att spåra rebellerna, fånga dem, och döda dem om ni ger order om det.

Jag förblir er trogne tjänare,
Major Herriot, Kejsarliga Underrättelsetjänsten



DARTH VADER

Författarens anmärkning: Dessa upplysningar kommer dels från samtal med Luke Skywalker, tidigare elev till Obi-Wan Kenobi, och dels från intervjuer med Bail Organa, samtida med Vader och hans stridskamrat i Klonkrigen. Intervjuerna med Organa ägde rum några veckor före Alderaans förintelse, där han omkom.

Fastän författaren själv inte har någon större erfarenhet av den mystiska energi som dessa män kallar "Kraften", måste det medges att det är mycket svårt att förklara Vaders snabba framgångar utan att acceptera Kraften som ett verkligt och kraftfullt fenomen. (Dessutom är Skywalker och Organa, två av de förnuftigaste människor jag har mött, helt övertygade om Kraftens existens.)

Därför är den här artikeln baserad på premissen att Kraften är ett mystiskt energifält som finns överallt i galaxen, och att Darth Vader faktiskt är en tjänare åt Kraftens mörka sida. Om läsaren ändå insisterar på att fortsätta tro att Kraften är en bluff och att Jediriddarna gör allt med speglar och tricks, kan jag bara föreslå sagde läsare att utmana Luke Skywalker på en duell med lasersvärd, på låtsas. Det gjorde jag.

Luke vann — med förbundna ögon.

Det finns de som tror att Darth Vader en gång var en god människa, men idag framstår han som den Mörka Sidans främste företrädare, vid sidan av kejsaren själv. Två meter lång, klädd i svart mantel och svart rustning, fylld av maktbegär och hat, är han symbolen för kejsarens Nya Ordning. Han är en mörk och ond kraft som injagar skräck i alla. Han förkroppsligar den Mörka Sidan.

Idag är han kejsarens tjänare och emissarie, den som verkställer planerna att underkuva galaxen. Men en gång i tiden var Vader en Jediriddare, vän och elev till Obi-Wan Kenobi, och kämpade vid hans sida mot den gamla Republikens fiender. Under Kenobis ledning lärde sig Vader att använda Kraften. Han var redan en skicklig pilot och krigare, med Kraftens hjälp blev han ännu bättre.

Men Kenobis träning gick för sakta. Vader hörde talas om en annan väg till makt och styrka, en väg som gav stor kraft snabbt, lätt och med en bråkdel av den ansträngning som Kenobis väg fordrade. Den vägen kallades den Mörka Sidan. Allt man behövde göra för att använda den var att ge efter för sin vrede, rädsla och aggressivitet. Den ambitiösa och viljestarka Vader lockades av detta, och tog det ödesdigra steget.

Darth Vader förrådade och mördade många jediriddare. Han hjälpte kejsaren att skaffa sig diktatorisk makt. Obi-Wan Kenobi vände sig mot sin förre elev och mötte honom i en strid på liv och död. Kenobi segrade, och lämnade platsen övertygad om att förrä-

daren var död. Men Kraften var stark hos Vader, starkare än Kenobi anat, och på något sätt överlevde Vader de fruktansvärda skador han fått av Kenobis lasersvärd.

Han överlevde, men inte oskadd. Hans trasiga kropp hölls samman av en järnvilja och en pulserande ström av den mörka sidan av Kraften. För att leva blev Darth tvungen att bära en speciell rustning med livsunderstödjande funktioner. Stora delar av hans kropp ersattes med cybernetiska proteser. Trots detta frodades Vader. Han fann ett sätt att vända sina handikapp till en fördel. Han lät utforma sin andningsmask till en hotfull svart hjälm, och med en vid svart mantel över sin svarta rustning blev han en vandrande mardröm. Hans röst var försvagad av skadorna, men han lät sätta in en talförstärkare i hjälmen och gav den en djup, metallisk och obestämbart skrämmande ton. Så reste sig Vader ur nederlagets aska, starkare än förut.

Med kejsarens hjälp fortsatte Vader sin förvridna Jedi-träning och uppnådde en nästan perfekt kontroll över Kraften. Samtidigt tjänade han kejsaren troget med att jaga och döda de få Jediriddare som fanns kvar. Som belöning fick han titeln "Lord av Sith" och tilltalas "Lord Vader".

Allt eftersom han växte i styrka gav kejsaren Vader mer auktoritet och ansvar. När han behövde en pålitlig tjänare för att övervaka uppförandet av Dödsstjärnan, satte han Vader att assistera guvernören Moff Tarkin med utvecklingen och testningen av stridsstationen.

Liksom de flesta av Vaders onda handlingar skulle detta visa sig ytterst olyckligt för Upproret. Det är inte sannolikt att Tarkin skulle ha vågat förinta Alderaan utan Vaders stöd. Och när Skywalker, Solo och Kenobi skulle rädda prinsessan Leia från Dödsstjärnan, kände Vader en vibration i Kraften och förstod att hans gamle mästare var där. Obi-Wan dödades — ett svårt slag mot rebellerna.

Men inte ens Vaders avsevärda förmågor och herravälde över den mörka sidan kunde hindra en ung rebellpilot — själv stark i Kraften — från att förstöra Imperiets starkaste vapen. Med assistans från Solo, en halvkriminell äventyrare som sagt att han "hellre skulle lita på en laserpistol än nån slags mysco religion", avfyrade unge Skywalker det skott som utplånade Dödsstjärnan.

Men liksom tidigare har nederlaget bara gjort Vader starkare. Efter katastrofen vid Yavin har kejsaren gjort honom till överbefälhavare över hela den Kejsarliga Flottan, som nu är i färd med att försöka spåra den hemliga rebellbas där jag sitter och skriver det här.

DARTH VADER

Längd	202 cm
Kön	man
Ålder	okänd

SMIDIGHET	3T	IAKTTAGELSEF.	3T+1
Lasersvärd	11T+2	Köpslå	4T
Plasmavapen	5T	Ledarskap	10T
Parera slag	6T+1	Bluff	4T
Ducka	6T	Spel	4T+1
Granat	3T	Smyga	4T+1
Tunga vapen	4T	Söka	8T
Parera vapen	9T	STYRKA	3T
Närstrid	7T	Slagsmål	8T+2
BILDNING	3T+2	Klättra/hoppa	7T
Xenomorfa arter	7T+1	Lyfta	8T
Byråkrati	9T+1	Tålighet	8T
Kulturer	7T	Simma	3T
Språk	6T+1	TEKNIK	3T
Planetsystem	7T	Datorer	3T
Fixare	7T	Sprängteknik	3T
Överlevnad	5T	Robotar	3T
Teknologi	6T	Medicin	3T
MEKANIK	2T	Repulsor	3T
Astrogation	6T+1	Säkerhetssystem	6T
Ridning	3T	Rymdskepp	5T
Reparera repulsor	4T	KRAFTFÄRDIGHETER	
Skeppsartilleri	8T	Kontroll	11T
Pilot	8T	Varseblivning	12T
Energisköldar	5T	Förändring	10T+1

Lord Vader styr flottan med järnhand. Den som går emot honom bestraffas med en plågsam död. Och Vader har förmåga att döda. Liksom alla Jediriddare är han mästare på lasersvärd. Han är nästan omöjlig att skada med laservapen, och parerar skotten med en nonchalant gest, som om de vore flugor. Vader kan strypa en människa utan att vidröra honom. Han kan få föremål i omgivningen att sväva, han kan dra dem till sig eller slunga dem mot en motståndare. När det gäller andra som har förmåga att använda Kraften kan Vader känna deras närvaro på avstånd, genom de psykiska vibrationer de orsakar. Han kan sända tankar till sådana personer över stora avstånd, och läsa ytliga intryck och tankar från deras medvetanden.

Men Kraften är inte Vaders enda vapen. Han är fysiskt stark och kan lyfta en vuxen man med en arm och krossa hans hals med sin starka hand. Han kan röra sig som en akrobat och utföra manövrer som skulle vara omöjliga för de flesta, även om de inte vore

klädda i rustning. Han är en mästertlig pilot, skytt och navigatör.

Trots all sin makt och styrka böjer Vader fort-

farande knä inför kejsaren och kallar honom "herre". Man kan inte låta bli att undra vilka krafter kejsaren besitter, när han kan få en sådan som Vader att kräla i stoftet!



BIBLIOGRAFI

FILMERNA

Stjärnornas Krig; manus och regi av George Lucas, 1977.

Stjärnornas Krig — Rymdimperiet slår tillbaka; manus av Lawrence Kasdan och Leigh Brackett efter en novell av George Lucas, regi av Irvin Kershner, 1980.

Stjärnornas Krig — Jedins återkomst; manus av Lawrence Kasdan och George Lucas, regi av Richard Marquand, 1983.

BÖCKERNA

Star Wars, George Lucas, Del Rey Books, 1976.

Star Wars: The Empire Strikes Back, Donald F. Glut, Del Rey Books, 1980.

Star Wars: The Return of the Jedi, James Kahn, Del Rey Books, 1983.

Han Solo at Star's End, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.

Han Solo's Revenge, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.

Han Solo and the Lost Legacy, Brian Daley, Del Rey Books, 1980.

Lando Calrissian and the Mindsharp of Sharu, L. Niel Smith, Del Rey Books, 1983.

Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon, L. Niel Smith, Del Rey Books, 1983.

Lando Calrissian and the Starcave of ThonBoka, L. Niel Smith, Del Rey Books, 1983.

Stjärnornas Krig, George Lucas, Tidens Förlag, 1977

BAKGRUNDSMATERIAL

The Art of Star Wars, sammanställd av Carol Titelman, Ballantine Books, 1979.

The Art of The Empire Strikes Back, sammanställd av Deborah Call, Ballantine Books, 1980.

The Art of The Return of the Jedi, Ballantine Books, 1983.

A Guide to the Star Wars Universe, Raymond L. Velasco, Del Rey Books, 1984.

The Star Wars Album, Ballantine Books, 1977.

The Star Wars Sketch Book, Joe Johnston, Ballantine Books, 1977.

Star Wars: The Empire Strikes Back Sketch Book, Joe Johnston och Nilo Rodis-Jamero, Ballantine Books, 1980.

The Empire Strikes Back Notebook, sammanställd av Diana Attias och Lindsay Smith, Ballantine Books, 1980.

Star Wars: The Return of the Jedi Sketch Book, Joe Johnston och Nilo Rodis-Jamero, Ballantine Books, 1983.

